dwa plakaty

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW Z NUMERU WIELKANOCNEGO

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,50 / 35000 zł 5/96

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

DESCENT 2

NORMALITY INC.

SEA LEGEND

FANTASY GENERAL

EUROFIGHTER 2000

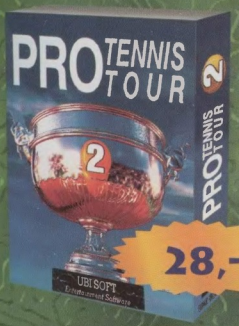
KUPON TURNIEJOWY SENSIBLE SOCCER CHEŁMNO '96

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

MARKSOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.pl



28,-

PRO TENNIS TOUR

PRO TENNIS TOUR 2

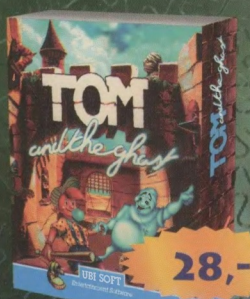
Odkryj „PRO TENNIS TOUR 2" symulator tenisa ziemnego, który umożliwi Ci wykreowanie i poprowadzenie własnego zawodnika. Możesz brać udział w grze singlowej, deblu, a także w mikście. Zanim jednak wystąpisz w Pucharze Davis'a, zadbaj o najwyższą formę, którą uzyskasz porzez intensywny trening. Dostępny jest każdy rodzaj uderzeń: lob, forehand, smash oraz pełna swoboda ruchów zawodników na korcie. Gra przeznaczona jest dla 1 do 4 graczy. Udoskonalona grafika i efeky dźwiękowe. **AMIGA**

28,-

FIRST SAMURAI

FIRST SAMURAI

Akcja gry „First Samurai" rozpoczyna się w starożytnej Japonii, gdzie młody wojownik staje się świadkiem masakry dokonanej przez Króla Zła. Niedawny adept sztuk walki przysięga, iż pomści swego Mistrza, który jest jedną z ofiar pogromu. Aby osiągnąć cel młodzieniec musi posiąść i wykorzystać tajemniczą Moc. Wspaniała mieszanina sztuk walki, tajemnej siły i magii. Szestnastowieczna sceneria oraz wiele rozmaitych premii i ukrytych opcji. **PC, AMIGA**



28,-

TOM AND GHOST

TOM END GHOST

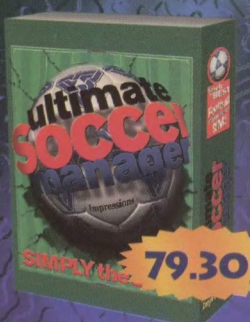
Planszowa gra przygodowa wymagająca hartu ducha i wielu umiejętności. Tajemniczy świat pełen nieprzyjaciół, których musisz pokonać wykorzystując w tym celu najrozmaitszą broń. Jesteś duchem lorda Sir Arrow, który nawiedza zamek Ness Castle aby ocalić amerykańskiego chłopca i jego mamę, porwaną przez złowrogiego Endura. Oryginalna koncepcja gry dostarcza niezapomnianych wrażeń. **PC**

28,-

BATTLE ISLE

BATTLE ISLE

To co wyróżnia tę grę wojenną spośród innych to nie tylko udane prezentacje graficzne ale także atrakcyjna koncepcja i niezwykle przyjazny interface. Duża różnorodność jednostek wojskowych, od altylerii do dywizjonów lotniczych. 32 różne poziomy, 16 map sztabowych i zróżnicowany stopień trudności. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. **PC**



79.30,-

ULTIMATE SOCCER

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Po raz pierwszy możesz przeżyć emocje na miarę rzeczywistego kierowania zespołem piłkarskim. Obserwujesz mecz z linii bocznej boiska dając dyspozycje swoim zawodnikom. Znakomita kolorowa grafika i doskonałe animacje tworzą autentyczną atmosferę meczu. Unikalny interface i komplet funkcji do zarządzania finansami zespołu, rynek transferów piłkarskich oraz mnóstwo innych opcji. **PC CD-ROM, 3.5"**

28,-

MEGA-lo-MANIA

MEGA-LO-MANIA

Zostań Bogiem nowo narodzonej planety. Czy jesteś gotów przyjąć wyzwanie rzucone przez innych pretendentów? Aby zawładnąć planetą musisz rozpocząć walkę u zarania dziejów, wędrując poprzez przeszłość, teraźniejszość aż ku przyszłości. Do dyspozycji masz 9 okresów historycznych, 10 poziomów technicznych, muzykę i odgłosy atmosferyczne, komentarze dźwiękowe, animowane bitwy oraz wiele innych atrakcji. **PC**

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiązemy kontakt z autorami polskich programów.

☎ 663-93-90

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

ROK 4 NUMER 5

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Małgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Piotr Bilski
Sebastian Babczyński
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel/fax 455-440

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyłło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

Cześć!

Jak Wam się podobał poprzedni, prima-aprilisowy numer ŚGK? Czy domyśliliście się naszych żartów? Oczywiście, były nimi szalone parametry podane w metkach „X-COM: Apocalypse" oraz „Bermuda Syndrome". Spostrzegawczy mogli się tego łatwo domyślić, gdyż w obydwu metkach podaliśmy nazwę gry jako „Megablast", a na pasku umieściliśmy hasło „opisy". Prawidłowe dane powinny wyglądać tak: obie gry w przygotowaniu (więc bez ocen) i przeznaczone jak na razie wyłącznie na PC.

Teraz kilka spraw z numeru bieżącego. Uwaga, już niedługo rozpoczną się II MISTRZOSTWA POLSKI - SENSIBLE SOCCER - CHEŁMNO '96. Kupon turniejowy, który należy wyciąć (nie skserować!), wypełnić i przesłać pocztą, zamieszczamy na stronie 44. Słowa te kieruję do tych wszystkich, którzy poprzednio spóźnili się ze zgłoszeniem - tym razem nie przegapcie okazji!

Poza tym, co reklamujemy na okładce, poleciłbym Wam gorąco artykuły „O jak obcy" oraz dział „Trochę o sprzęcie". Obydwa teksy są, moim zdaniem, czadowe. Nie zaniedbujcie także Gracza, który porusza dzisiaj problem polskojęzycznych wersji w grach, a także „Kantyny" i „Tawerny". Warto też zapoznać się z „Polemikami", gdzie swoich poglądów bronią ci ostatnio atakowani. Reszta to opisy, opisy i jeszcze raz opisy, które oczywiście trzeba przeczytać.

Już za miesiąc rozlosujemy wśród wszystkich naszych prenumeratorów nagrodę specjalną - A1200. Jeśli jeszcze nie nabyłeś praw do uczestnictwa w loterii, czyli nie wykupiłeś prenumeraty, zrób to czym prędzej. Przypominam także o trwającym do 15 czerwca WIELKIM KONKURSIE TECHLANDU I ŚGK na scenariusz do gry oraz grafikę 2D i 3D.

To wszystko. Następny numer pojawi się w kioskach „Ruchu" 3 czerwca i wtedy też o nas pytajcie. A teraz zapraszam do... Świata Gier Komputerowych.

Ps. Wszystkich naszych Czytelników serdecznie zapraszamy na II Targi Gier Komputerowych „Gambleriada", które odbędą się w dniach 10-12 maja w hali warszawskiego TORWAR-u. Znajdziecie nas na stoisku nr 9.

OD REDAKCJI

EF2000

Najnowocześniejszy, najgroźniejszy i najlepszy samolot europejski naszych czasów. Te same epitety można zresztą przydać samej grze. Rewelacja!

Normality Inc.

Nigdy jeszcze nie było takiej gry, jak ta. Niby zwykła przygodówka, a jednak coś zupełnie, ale to zupełnie nowatorskiego. Czyżby kolejna propozycja do kanonu klasyki?

Descent 2

Dalej masz przeciwko sobie zbuntowane roboty, ale tym razem w jeszcze lepszym wydaniu. „Jedynka" była przełomem wśród gier 3D, „dwójka" jest przełomem dla „jedynki".

Fantasy General

Po serii „Generałów" można było wiele się spodziewać, ale na pewno nie tego, że pójdzie w stronę fanatasy. W dodatku, eksperyment ten się udał!

Sea Legends

Kto lubi morskie podróże, opowieści o piratach i skarbach oraz podboje serc niewieścich, nie powinien zastanawiać się ani chwili dłużej, tylko zagrać w tę grę. Miłego wodowania.

TRYBUNA

12 Małp	59
Hity	70
Infosystem '96	66
II Mistrzostwa Polski...	44
Kantyna	67
Kosiarz Umysłów 2	58
Między nami, graczami...	60
„O" jak Obcy	64
Polemiki	3
Rozwiązanie konkursów	4
SOS	72
Tawerna	68
Triki	74
Trochę o sprzęcie	61

ZAPOWIEDZI

Big Red Racing	5
Cyril the Cyberpunk	6
Extreme Rise of the Triad	6
Flix Mix	5
Nowości na polskim rynku	7
Raynan	6
Seek and Destroy	6
Sensible World of Soccer...	6
Tempest 2000	5
The 10th Planet	5
The Dame Was Loaded	5
Xenophage: Alien Bloodsport	6

OPISY

Coala	14
Conquest of the New World	11
Descent 2	17
Desert Wolf	15
Dungeon Keeper	9
EF2000	12
Endorfun	32
Fantasy General	18
Gabriel Knight 2	45
Indycar Racing 2	20
Kingdom O'Magic	34
Kingmaker	54
Legion	26
Normality Inc.	16
Psychic Detective	36
Red Baron 2	8
Road Warrior	52
Slamtilt	22
Sea Legends	23
Shivers	48
Spycraft: The Great Game	49
Swat	38
The Terminator	30
Thomas Pinball	33
Top Gun	46
Torin's Passage	28
X-Car	8

Polemiki

Ze względu na brak miejsca miałem do wyboru - zamieścić listy albo polemiki. Listów przyszło sporo i wypadałoby choć na kilka z nich odpowiedzieć, ale jednocześnie do naszej redakcji dotarły dwa listy dotyczące działu „Polemiki" z zeszłego numeru. Ponieważ te ostatnie wydały mi się ważniejsze, je właśnie wybrałem i niniejszym publikuję.

W polemice z ŚGK 3-4/96 Paweł zarzuca mi, że porównuję grę z roku 1995 do starego już „Dooma" z roku 1993. Ponoć miałoby to sens, gdyby opisywana przeze mnie gra była dostępna na pececie albo gdyby w 1993 roku ID Software wypuściła „Dooma" na Amigę. Tymczasem na Amigę gry doomowate zaczęły postawać dopiero na przełomie '94 i '95 roku.

Trzeba tu niestety nadmienić, że programiści chcieli za wszelką cenę wsadzić „Dooma" do starej pięćsetki, z czym wystąpiły pewne problemy techniczne. Potem programiści przerzucili się na szybszą i lepszą A1200 i wtedy zaczęły powstawać pierwsze „normalne" gry 3D na Amigę, choć dalej ustępowały „Doomowi" pod względem grafiki („AB3D" lub „Fears"). Dopiero „Breathless" pokazał, na co stać Amigę, po nim przyszedł „Nemac IV", a wkrótce pojawi się „Alien Breed 3D 2" (druga część, nie mylić ze Special Edition).

*Jeśli chodzi o szybkość, to według mnie na gołej A1200 pełnoekranowo (przy pikselach 2*2 i o połowę mniejszej pamięci) „Breathless" działa szybciej, niż „Doom" na PC 386/25 MHz z 4 MB RAM. Można to zauważyć w „Doomie", jeśli trafi się na jakieś bardziej zapotworzone etapy. Inna sprawa, że menażeria w „Doomie" jest nieco lepsza, niż w jego amigowym odpowiedniku.*

Oczywiście, najlepiej gra się w „Breathless" na procesorze MC68030 50 MHz i większej ilości RAM. Jeśli graleś, Pawle, na A1200 w wyżej wymienioną gierkę i wydawało Ci się, że jest ona w miarę płynna, to zagraj sobie właśnie na „trzydziestce". Zresztą jest to jeden chyba z najszybszych doomowców na Amigę, a w każdym razie ma o wiele mniejsze wymagania niż „Nemaca IV". A tak w ogóle, to muszę niestety przyznać, że goła A1200 jest strasznie wolna i ma o wiele za mało zamontowanej fabrycznie pamięci. Wróćmy do tematu. Podobnie jest z Doomem. Właścicielom 386 gra wydaje się szybka, ale wystarczy pograć sobie dajmy na to przez tydzień na PC 486/100 MHz z 8MB RAM, a potem przesiąść się z powrotem na 386.

Porównywanie „Breatless" do „Hexen" czy „Takewar" mija się z celem. Na pececie gatunek ten rozwija się już od 1993, a więc przez ostatnie trzy lata, a na Amidze zaledwie od zeszłego roku.

To by było na tyle. Mam nadzieję, Pawle, że Cię usatysakcjonowałem. Jeśli nie, to napisz. To samo tyczy się innych Czytelników, zarówno tych „za", jak i „przeciw".

Sebastian Babczyński
„Muad'Dib"

Nie będę komentował powyższego listu. Autora wyzwano na pojedynek i ten podjął rękawicę. Niech sam broni swoich poglądów. Przejdźmy lepiej do następnego listu, tym razem w sprawie polemiki dotyczącej Mortal Kombat. Czas na ciąg dalszy rozpoczętej dyskusji, zresztą o bardzo zaskakującym przebiegu.

W numerze 2/96 ŚGK ukazał się mój list, w którym zwróciłem się z prośbą o pomoc w zrozumieniu popularności bijatyk mimo idiotycznego sposobu sterowania wojownikami. W numerze 3-4/96 ukazały się dwie riposty na mój list.

Otóż to, co napisałem, nie było przeznaczone do rubryki „Polemiki". Prosząc o pomoc, nie przewiduje się publicznego osądu zaistniałego wypadku. Oczekuje się pomocy. Po przeczytaniu odpowiedzi byłem szczerze zmartwiony i nie zamierzałem odpisywać. Dlaczego? Proszę zwrócić uwagę na ładunek agresji w obu listach. Jak to świadczy o ich nadawcach? Czy z tego rodzaju ludźmi można prowadzić rzeczowy dialog? Niedojrzałość emocjonalna jest zjawiskiem bardzo powszechnym. Dlatego nie byłem skłonny do kontynuowania tematu. Jednakże nie odpisując, przyznałbym sam przed sobą, że straciłem wiarę w ludzi, a to nie byłoby właściwe - więcej, byłoby krzywdzące dla wielu Czytelników.

Weźmy Tomasza z Konina. Ja zwracam się o pomoc, a Tomasz pisze, że jak mnie spotka na ulicy, to nie ręczy za siebie. To tak, jakbym topiąc się wołał pomocy, a on bosakiem mnie wypchał do wody. Czy tak się robi? Taką odpowiedzią zrobili mi przykrość. Odpowiadając w tym samym stylu, zrobiłbym przykrość im. Czy to słuszne, że ludzie ranią się wzajemnie z powodu własnych emocjonalnych problemów? Czy ta zasada nie leży u źródeł wszelkiej przemocy, wojen i całego zła świata? Że człowiek nie chce zrozumieć człowieka. Spojrzeć jego spojrzeniem.

Ale czas wrócić do tematu. Tomasz stawia pytanie: „W jaki inny sposób można by uzyskać ciosy specjalne?". Przecież to takie oczywiste, takie proste. Geniusz sterownika z „International Karate" (8 bit) połączony z pomysłem i grafiką „Mortal Kombat" stworzyłby grę stulecia. Ciosy w MK zaczynają się od TRZECH czynności (np. lewo, lewo, fire), bardziej skomplikowane mają CZTERY i więcej. Czy cios pięścią nie mógłby mieć jednej czynności? Albo cios nogą? Fire+lewo lub fire+prawo w zależności, w którą stronę chce się kopnąć. Cios pięścią: fire+skos joya w górny róg. Fire z wychyłem joya wykonuje się jednym ruchem, w tym samym czasie. Choć teoretycznie są to dwie czynności, to w praktyce - jedna. Bardziej skomplikowane ciosy zaczynałyby się od dwóch fire. W ten sposób nawet najbardziej skomplikowane ciosy skończyłyby się na czterech czynnościach (cztery fire z wychyłem joya przy ostatnim). „Fajery" robi się prościej i szybciej, niż wychył. Czy to wszystko naprawdę nie miałoby znaczenia przy kilku godzinach grania?!

Tomasz nie zrozumiał mojego listu. Zarzuca, że wyśmiewam się z ludzi o innych upodobaniach i uważam ich za imbecyli. Z nikogo się wszak nie śmiałem, a imbecylizmem nazwałem sterownik współczesnych bijatyk, które na dodatek bezmyślnie małpują zły pomysł sterowania z „Mortal Kombat".

S. Chojnowski

To ci dopiero afera. Wynika z tego, że nie tylko Tomasz i Bartosz nie zrozumieli Twoich intencji, ale także ja sam oraz kilkanastu innych Czytelników, którzy nadesłali do nas swoje wypowiedzi na Twój temat (a pewnie i cała reszta). Problem w tym, że to nie ich (tj. nasza) wina, a raczej wina tego, jak precyzujesz swoje poglądy. Ale zacznę od początku.

Twój pierwszy list pojawił się w dziale „Listy", gdyż tam był adresowany. Natomiast odpowiedzi, już nie Twojego autorstwa, były adresowane pod hasłem „Polemiki" i tam też się ukazały. Jak widzisz, wszystko jest OK (chyba że rościsz sobie prawa do decydowania, co można a czego nie można publikować w poszczególnych działach). Piszesz, też że „prosząc o pomoc, nie przewiduje się publicznego osądu". Ładnie to brzmi, ale już na pierwszy rzut oka wygląda podejrzanie. Bo przecież:

a) jeśli wysyłam list do jakiejkolwiek redakcji, to powinienem się liczyć z jego publikacją (czasem zastrzega się w liście, że nie nadaje się on do druku - tylko po co wtedy w ogóle go napisano?);

b) jeśli zakładam jego publikację, to powinienem jednocześnie zakładać, że wyrażone w nim poglądy staną na forum publicznym;

c) jeśli moje poglądy kogoś lub coś oceniają, to i reakcja będzie oceną, a jeśli w dodatku są skrajne, to i reakcja nań będzie skrajna.

W tym ujęciu powinieneś zakładać, że Twojej epitety zamieszczone w liście obrócą się przeciwko Tobie i zakończą epitetami ze strony dyskutantów. Jeśli określasz ulubioną przez kogoś grę shitem, a granie w nią imbecylizmem, to logicznym jest, że urażony tym stwierdzeniem Tomasz z Konina (jeśli układ klawiszy jest do bani, to i ktoś, kto to lubi, musi być nienormalny) odpowiada Ci na tym samym poziomie („chociaż jak go spotkam na ulicy, to nie ręczę za siebie"). Zresztą nawet w tym liście nie ustrzegłeś się błędów retoryki. Pisząc, że „niedojrzałość emocjonalna jest zjawiskiem bardzo powszechnym" w aspekcie riposty z numeru 3-4/96, znów obrażasz swoich dyskutantów, przypinając im „łatkę" właśnie niedojrzałych emocjonalnie.

W swoim liście piszesz, że poprzednio chodziło Ci o coś zupełnie innego, że nie chciałeś obrażać miłośników bijatyk i serii „Mortal Kombat", ale że prosiłeś o pomoc w zrozumieniu tego fenomenu. Tu znów widzę problem. Otóż sens całej wypowiedzi zamieszczonej w ŚGK 2/96 wcale tego nie dowodzi (choć znając klucz, można tak to odebrać). Powoduje to owo feralne zdanie: „Dla mnie jest to największy imbecylizm w historii gier w ogóle i jak widzę popularność tych skończonych shitów, to tracę wiarę w ludzi.". Twoja napastliwość, zawarta w tym zdaniu, zupełnie zaciemnia sens całości i prowokuje do takiej samej agresji. Piszesz teraz odnośnie reakcji Tomasza: „To tak, jakbym topiąc się wołał pomocy, a on bosakiem mnie wypchał pod wodę.". W obliczu formy, w jakiej wzywasz tej pomocy, należałoby raczej napisać, że Twoje wołanie to stek przekleństw rzucanych w stronę potencjalnego wybawiciela (w rodzaju: Co się, durniu, gapisz?! Tonącego nie widziałeś?! Pewnie nawet nie umiesz pływać, sieroto sakramencka! Gdybyś umiał, mógłbyś mi pomóc! Pomoooocy!!!). Jak widzisz, to Ty zrobiłeś komuś przykrość pierwszy, a tamci tylko na to odpowiedzieli.

To, jak zakończyłeś pierwszą część listu, wprawiło mnie w osłupienie. Odwoływać się do „przemocy, wojen i całego zła świata", to już chyba

dokończenie na str 4

Polemiki

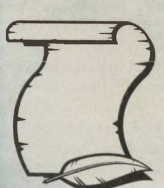
dokończenie ze str 3.

przesada. Przecież mowa tylko o artykule polemicznym dotyczącym bijatyk, który wywarł oburzenie miłośników tego gatunku gier. Rzecz to naprawdę błaha w dziejach naszej cywilizacji. Na skutek nieporozumienia ktoś odebrał Twój agresywnie napisany list jako napaść na przedmiot jego umiłowania. Czy zamiast odwoływać się do górnolotnych haseł, nie lepiej wczuć się w dyskutanta, jak sam piszesz, „spojrzeć jego spojrzeniem"? Najlepiej zawsze krytykę zacząć od siebie! Notabene, jeśli już mowa o źródłach zła, to nie są nimi emocjonalne problemy (tu znów obrażasz dyskutantów, ale niech tam), lecz najczęściej chęć narzucenia komuś swojej woli (w tym także poglądów).

Druga część listu, przyznaję, przypadła mi już do gustu. Jest rzeczowa i chłodna w ocenie, nie mówiąc o tym, że faktycznie porusza ciekawy problem. W większości zgadzam się z Tobą, ale z jednym zastrzeżeniem - autorzy gry mieli prawo wykonać ją tak, jak to zrobili, a gracze mieli prawo to polubić. W końcu jest demokracja czy nie? Nie napiszę już nic więcej w tej sprawie, licząc na to, że Czytelnicy sami zabiorą głos (warunkiem jest używanie konkretów i zachowanie spokoju).

Na koniec dobra rada - nie tylko dla Ciebie, Drogi S., ale w ogóle dla wszystkich. Jeśli piszecie do nas listy, miejcie na uwadze, że bierzecie za swoje słowa całkowitą odpowiedzialność. Unikajcie wulgaryzmów, skrajności, osądzania innych, bo prędzej czy później obróci się to przeciwko Wam (jak w przypadku S.). Wszak najlepsze dyskusje to te na argumenty, a nie na pięści. Zresztą rada ta dotyczy nie tylko pisania listów, ale życia w ogóle. Banał, powiecie, z pewnością, ale banały mają to do siebie, że zawsze są prawdziwe, a tylko przez ich oczywistość zdarza nam się o tym zapominać, warto więc od czasu do czasu jakiś banał sobie przypomnieć.

P.P.



ROZWIĄZANIE KONKURSÓW Z NR 3-4/96

Konkurs „Pisanki"

Prawidłowe odpowiedzi:

Earthsige
Fatal Racing
Fears
Ka-50 Hokum
Warcraft

Główną nagrodę, Amigę 1200, otrzymuje:
Oskar Zieliński (Szczecin)

Konkurs dla prenumeratorów

Prawidłowe odpowiedzi:

1. 14 kin.
2. Worms.
3. 22 zajączki (wszystkie obrócone w prawą stronę, gdyż lustrzanego odbicia w myśl zasad konkursu nie liczyliśmy).

Ponieważ otrzymaliśmy tylko dwie prawidłowe odpowiedzi, nagrody, **gry komputerowe**, otrzymują:

Wojciech Bernardelli (Szczecin)
Zygmunt Żelichowski (Laskowa)

Konkurs „Dziwne Dni"

Prawidłowe odpowiedzi

1. Steven Spielberg.
2. Arnold Schwarzeneger.

Nagrody, **koszulki „Strange Days"**, ufundowane przez ITI Cinema, otrzymują:

Łukasz Balas (Rybnik)
Marcin Józefiak (Głogów)
Adam Labrenz (Pobiedziska)
Łukasz Łyś (Jawor)
Rafał Talma (Chełm)

Konkurs „Mortal Kombat"

Prawidłowe odpowiedzi

1. Liu, Sonya, Johny; uznawano również imiona i nazwiska.
2. Wysysał dusze pokonanych wojowników.
3. Paul Anderson, New Line Cinema, IMP Poland.

Nagrody, **kasety z filmem „Mortal Kombat: Podróż zaczyna się"**, ufundowane przez IMP Poland, otrzymują:

Łukasz Marecki (Chojnów)
Grzegorz Romaniuk (Olsztyn)
Piotr Wrona (Gdańsk)

Konkurs „Toy Story"

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Star Wars (Gwiezdne Wojny), Indiana Jones.
2. Król Lew, Alladyn, Piękna i Bestia, Pocahontas, 101 Dalmatyńczyków itd.

Nagrody, **kasety z muzyką z filmu „Toy Story"** ufundowane przez Syrena Entertainment Group, otrzymują:

Sławomir Gwizdała (Cekcyn)
Robert Kania (Tarnów)
Krzysztof Łaszewski (Lubsko)
Dariusz Pluta (Ruda Śląska)
Sebastian Rosa (Warszawa)
Kuba Rumiński (Bydgoszcz)
Michał Szczurek (Nowy Sącz)
Barbara Topolnicka (Nysa)

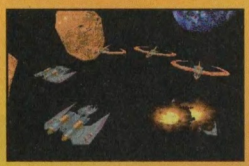
WSZYSTKIM LAUREATOM GRATULUJEMY!

THE 10th PLANET

Producent: Bethesda

„Dziesiąta planeta“ to kolejna (i pewnie nie ostatnia) gra ***Bethesdy*** oparta na X(n)gine. Tym razem system ten wykorzystano do stworzenia trójwymiarowej strzelaniny kosmicznej. Gra posiada możliwość oglądania wydarzeń z dowolnie umieszczonej kamery, nieograniczoną swobodę ruchu oraz szybką akcję. Pikanterii dodaje fakt, że scenariusz **The 10th Planet** stworzyła wytwórnia filmowa Centropolis znana dotychczas z filmów takich, jak „Universal Soldier“ czy „Stargate“. Szykuje się naprawdę niezły produkt.

K.Sz.



THE DAME WAS LOADED

Producent: Philips Media Beam Software

The Dame Was Loaded to gra oparta wyłącznie na sekwencjach video. Nie będzie to jednak bezmyślna strzelanka, jak produkty ALG, lecz przygodówka, której akcja przeniesie Cię w lata czterdzieste. Tam, jako prywatny detektyw, będziesz musiał rozwikłać wiele zagadek kryminalnych oraz odnaleźć skradzione diamenty. Gra ma nieliniowy scenariusz i występuje w niej ponad trzydzieści postaci. Świat lat 40. został nieźle odwzorowany, a trup ściele się gęsto... Dodatkową zaletą produktu jest oryginalny, jazzowy soundtrack.

K.Sz.

BIG RED RACING

Producent: Domark

Tę grę można w skrócie określić jako ***Micro Machines 3D***. Choć wyprodukowała ją zupełnie inna firma, klimat jest ten sam. W BRR ścigać się można jeepami, pontonami, poduszkowcami i innymi środkami lokomocji. Wszystko to odbywa się na trójwymiarowych torach z licznymi dołkami i pagórkami. Trójwymiarowa grafika stoi na wysokim poziomie, rockowa muzyka także jest OK. Akcję obserwować można z wielu miejsc. Oby tylko grywalność stała na wysokim poziomie.

K.Sz.

FLIX MIX

Producent: Celeris

Wydawałoby się, że w branży układanek nie da się już wymyślić nic nowego, a jednak... Pewnego dnia w firmie **Celeris** ktoś po wiedział: “Po co układać obrazki, jeśli moc obecnych komputerów pozwala na układanie ANIMACJI?“. Tak właśnie powstała gra **Flix Mix**. Produkt wykonany jest nieźle, pracuje pod DOS-em lub pod Windows. Nic dodać, nic ująć. Doskonały przerywnik między większymi tytułami.

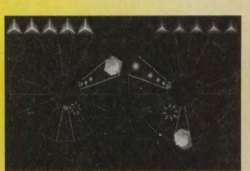
K.Sz.

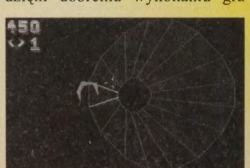
TEMPEST 2000

Producent: Atari Interactive

Tempest 2000 to pierwsza gra przeniesiona na PC z konsoli Jaguar. Po firmach Sony i Sega, także Atari wzięło się za robienie konwersji. Tempest dostępny był już w latach 80. na maszynki 8-bitowe. Teraz gra powraca w nowej, uwspółcześnionej wersji. Jest to prosta (?) gierka zręcznościowo-logiczna, której bohaterem jest wielokąt walczący z... innymi figurami. Być może brzmi to bezsensownie, lecz dzięki dobremu wykonaniu gra potrafi wciągnąć na wiele godzin, zwłaszcza, że akcja rozgrywa się w trzech wymiarach.

K.Sz.





XENOPHAGE: ALIEN BLOODSPORT

Producent: Argo Games/Apogee Software

Pewna rasa obcych nudziła się do tego stopnia, że dla rozrywki porwała przedstawicieli innych ras i zorganizowała turniej. Tak zaczyna się nowa nawalanka **Xenophage**. Występuje w niej osiem postaci oraz dwóch Mistrzów. Każdy z zawodników posiada ciosy specjalne, combosy i efektowne wykończenia. Renderowane postacie są duże i wyglądają dobrze, zwłaszcza po włączeniu grafiki SVGA. Równie wybornie prezentuje się interaktywne, animowane otoczenie. Dzięki zastosowaniu płynnego scrollingu, skalowania, zbliżeń i cieni uzyskano doskonałe efekty. Odpowiednia opcja umożliwia nawet ustawienie ilości widzianej na ekranie krwi!

K.Sz.

EXTREME RISE OF THE TRIAD

Producent: Apogee Software

Choć ***Rise of the Triad*** nie odniósł sukcesu na miarę ***Dooma***, nie można powiedzieć, że gra nie była popularna. Właśnie dlatego ludzie z **Apogee** zdecydowali się na wypuszczenie dodatku pod nazwą **Extreme ROTT**, zanim wydadzą część drugą gry. Jest to zestaw ponad czterdziestu nowych leveli, stworzonych przez tych samych autorów. Poziomy te zawierają wiele nowych pułapek oraz nowe rodzaje przeciwników i broni. Dodatkowo w zestawie znajdują się mapy wszystkich poziomów oraz TED5 - edytor, przy pomocy którego tworzono oryginalną grę. Całość wymaga pełnej wersji ROTT i napędu CD-ROM, a kosztuje tylko 20 dolarów. Na koniec zacytuję fragment z katalogu:"Widziałeś kiedyś 50 pocisków lecących w Twoją stronę? ZOBACZYSZ."

K.Sz.

CYRIL THE CYBERPUNK

Producent: Reality Interactive

Cyril the Cyberpunk to pierwszy produkt afrykańskiej grupy **Reality Interactive**. Gra zalicza się do gatunku platformówek i przeznaczona jest przede wszystkim dla dzieci. Główny bohater, Cyril, to chłopak z Nowego Jorku, który przypadkiem przechwytuje transmisję obcych, zawierającą plany ataku na Ziemię i postanawia sam rozprawić się z przeciwnikami, wśród których spotka m. in. zmutowane misie (?!) i wiele innych, równie ciekawych stworów. Pomysł jest niezły (co?), lecz monotonna grafika i raczej przeciętny dźwięk spychają grę do drugiej ligi.

K.Sz.

SEEK AND DESTROY

Producent: Epic Megagames

Seek and Destroy to kolejna doskonała gra ze stajni **Epic Megagames**. Tym razem programiści postanowili posadzić gracza za sterami śmigłowca. Nie oznacza to wcale, że gra jest symulatorem! Wręcz przeciwnie. **Seek and Destroy** to bardzo dobra zręcznościówka z dobrą grafiką i odpowiednim dźwiękiem. Helikopter jest widziany z góry, a ekran obraca się płynnie we wszystkich kierunkach! Wielu przeciwników, różne rodzaje broni i wiele misji podzielonych na różnorodne zadania sprawiają, że gra warta jest uwagi. Wszystkim fanom strzelanin polecam szybkie zapoznanie się z powyższym produktem. Naprawdę warto!

K.Sz.

RAYMAN

Producent: Ubi Soft

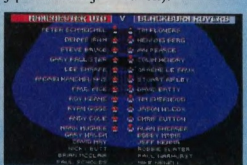
Rayman dostępny był dotąd jedynie posiadaczom 32-bitowych konsol. Teraz także pecetowcy mogą zagrać w tę doskonałą platformówkę. Grafika, mimo że nie jest wykonana w 16 milionach kolorów jak na konsolach, prezentuje się wyśmienicie. Dźwięk stoi na równie wysokim poziomie, scrolling jest superpłynny. Każdy wielbiciel platformówek musi obowiązkowo zapoznać się z tym tytułem. Gierka jest, jak by napisali Anglicy, top!

K.Sz.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN CHAMP EDITION

Producent: Sensible Software

Małe ludziki z ***Sensible Soccer*** wracają! Tym razem w grze o nieco przydługim tytule **SWOS European Champ Edition**, czyli europejskiej edycji znanej piłki nożnej. Gra nawiązuje do zbliżających się piłkarskich Mistrzostw Europy - Euro '96. Autorzy zapowiadają więcej opcji menedżerskich, wprowadzenie możliwości wypróbowania zawodnika przed jego zakupem oraz zapisu dotychczasowej kariery drużyn (rejestracja zwycięstw i porażek).



K.Sz.

NOWOŚCI na polskim rynku

CD Projekt

CD Projekt został polskim dystrybutorem firmy Sony/Psygnosis i wyda Wipeout i Destruction Derby. Wszystkich fanatyków Warcrafta 2 powinien zaciekawić zestaw kilkudziesięciu dodatkowych misji (w tym scenariusze przygotowane specjalnie dla opcji multiplayer). Do sprzedaży trafią też horror D, zręcznościówka Batman Forever, bijatyka Rise of the Robots 2, strategia Conquest of New World , połączenie RPG i zręcznościówki - Diablo oraz trójwymiarowa strzelanina Descent 2. Następca Dooma, Quake, z niewiadomych powodów przesunął się na wrzesień. Pod znakiem zapytania stoi także wydanie drugiej części The Settlers. Jest za to w 100% pewne, że do sklepów trafi ciekawie zapowiadająca się gierka Bad Mojo, traktująca o przygodach pewnego... owada.

IPS Computer Group/Licomp

Firmy IPS Computer Group i Licomp wydadzą w najbliższych miesiącach trochę gierek. Znajdą się wśród nich strategie Conqueror i War College, symulatory Silent Thunder (łódź podwodna), AH 64 Longbow (śmigło-wiec), Advanced Tactical Fighters (na-stępca USNF) oraz F1 Grand Prix 2 (tytuł mówi wszystko), zręcznościówka Abuse, przygodówki/interactive movies Urban Runner (Lost in Town), Ripper, The Darkening, Holmes II - Rose Tatoo, atlas Wild World of Animals. Największą niespodzianką będą programy wydane w polskiej wersji językowej: Dungeon Keeper (RPG), Civilization 2 (chyba wiadomo) i 3D Atlas. W związku z prowadzonymi przez firmę IPS rozmowami prawdopodobne jest rozpoczęcie sprzedaży gier i programów na Macintosha CD oraz konsole 32-bitowe (Sony Playstation i Sega Saturn).

Bobmark

Firma Bobmark, jako polski przedstawiciel koncernu Time Warner, sprowadzi do Polski następujące produkty: Bad Day on the Midway (przygodówka), T-Mek (futurystyczne walki czołgów), Sensible World of Soccer European Champ. Edition (europejska edycja piłki nożnej), Return Fire (strategiczno-zręcznościowa), Star Control 3 (strategiczno-symulacyjno-przygodowa?), Deadlock (strategia dla Win 95), Adventures of the Smart Patrol (windowsowa przygodówka), Z (strategiczna), International Moto X (symulacja), Safecracker (?).

Mirage Software

Obszerne plany firmy Mirage obejmują m. in. następujące gry: Baldies (strategiczna), Big Red Racing (wyścigi 3D), Shellshock (symulacyjno-zręcznościowa, ste-

rujesz czołgiem), Orionburger (przygodówka z komiksową grafiką), Duke Nukem 3D (rewelacyjna doomopodobna), Firewall (zręcznościówka), Total Mayhem (zręcznościowo-strategiczna), World Rally Fever (wyścigi samochodowe), Offensive (strategia z izometryczną grafik), Tunnel B1 (superszybka trójwymiarowa strzelanina), Witchaven 2 (doomowate RPG), Chaos Overlords (strategiczno-przygodowa), Pole Position (manager F1), Flip Out (logiczna), Iron Angel (futurystyczny symulator), Dawn of Darkness (przygodowo-zręcznościowa), Pandemonium (przygodowa), Viper (strzelanina powietrzna), Xenophage (bijatyka), Olympic Soccer (trójwymiarowa piłka nożna), Blam! Machinehead (strzelanina 3D), Deux Ex Machina (trójwymiarowa rolplejka z elementami walki w stylu Toshindena!), Darkseed 2 (przygodówka z grafiką H.R. Gigera), Highlander (trójwymiarowa przygodówka), Terracide (kosmiczny symulator z rewelacyjną grafiką), Deathtrap Dungeon (FX Fighter w średniowieczu). Firma wyda też gry Touche (przygodówka), Smocze Historie, Bump and Burn (zręcznościowa), Smurfs (dla dzieci), Heaven's Dawn (przygodowa) w polskiej wersji językowej oraz produkty polskie: Insert Coin (manager salonów z automatami), Franko (bijatyka), Speedway Manager 2.

Digital Multimedia Group

Wśród zapowiedzi wydawniczych DMG znalazły się gry: Azrael's Tear (przygodówka), Renegade 2 (kosmiczny symulator w stylu Wing Commandera), Warhammer 40.000: Dark Crusaders (doomowate role-playing), Silent Hunter (symulator łodzi podwodnej), Warhammer: Shadow of the Horned Rat w wersji dla Windows 3.1 (dla tych, którzy nie mają Windows 95). Ciekawą propozycją dla strategów będzie kompilacja Top 20 Wargame Classics (zestaw 20 gier strategicznych), zaś miłośników zwierząt powinien zadowolić program Dogz (hodowanie pieska w komputerze). Na sklepowe półki powinno też trafić długo odkładane „RPG na wesoło" - Kingdom O' Magic, o którym mowa w tym numerze.

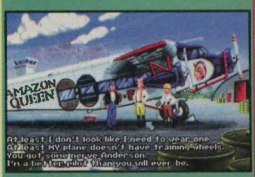
Marksoft

Firma zamierza wprowadzić do sprzedaży następujące gry: Pinball Mania (flipper na dyskach oraz na CD), Ultimate Soccer Manager (manager piłkarski; dyskietki i CD), Ardeny (gra strategiczna firmy Empire; nie mylić z pol-

skim produktem pod tym samym tytułem!), Gettysburg i Cyber Judas (kolejne dwie strategie Empire), Pinball 3D VCR (flipper trójwymiarowy). Ukaże się też kilka tytułów starszych: Battle Isle (strategia), First Samurai (zręcznościowa), Megalomania (strategia), Tom and the Ghost (planszowa gra przygodowa). Pojawi się też polska gra zręcznościowo-przygodowa Gandaf oraz programy edukacyjne firmy Infogrames (The Elephant Virtual Book series oraz Multimedia Language System Plus Deutsch i French).

AMIGA

Mirage Software

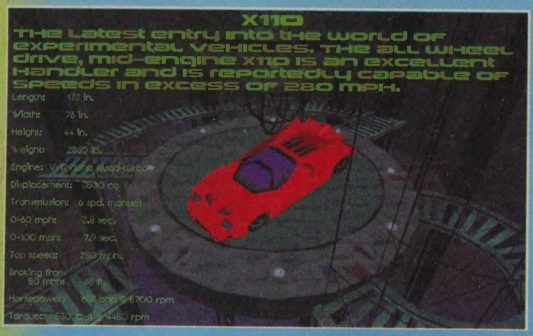


Firma Mirage nie zapomina o posiadaczach Amig i planuje wydanie kilkunastu gierek na ten komputer. Będą to: nawalanka Shadow Fighter, przygodówka Flight of the Amazon Queen, symu-latory F-29 Retaliator i Red Baron (wydania budżetowe), managery Rockstar (branża muzyczna) oraz Mistrz Polski '96 (branża piłkarska), polska bijatyka Super Taekwondo, Intercalaris (przygodowo-zręcznościowa), Switchworld (doomopodobna), Pinball Hazard (polski flipper), Colony Fall (strategia) oraz Joy of Killing (strzelanina).

Marksoft

Firma Marksoft, znana z popularyzowania amigowych tytułów, tym razem proponuje: Fears i Gloom 2 (gry doomopodobne; tylko na CD32), Heliosfera (polska gra ekonomiczna; podróże międzygalaktyczne, handel itp), Pinball Mania (doskonały flipper firmy 21st Century; tylko A1200). Ukaże się też nowa, znacznie udoskonalona wersja programu graficznego Nova Paint, oznaczona cyferką 4 (6 dysków).

K.Sz.



Możliwości współczesnej techniki ulegają powiększeniu z dnia na dzień. Tworzy się auta coraz szybsze i coraz lepsze. Niestety, minie jeszcze wiele lat, zanim trafią one na nasze drogi. Na szczęście dla nas, graczy, dzięki programistom z amerykańskiej firmy **Bethesda** już dziś (no, może jutro) można zasiąść za kierownicą jednego z takich samochodów, a to za sprawą gry **X-Car Experimental Racing**.

Do wyboru ma czekać piętnaście futurystycznych bolidów, z których każdy będzie można przystosować do swych indywidualnych potrzeb dzięki możliwości zmiany nawet najbardziej zaawansowanych parametrów. Przygotowano cztery specjalne drogi do testowania (oczywiście, przez gracza) możliwości pojazdu oraz bogatą encyklopedię danych telemetrycznych, aby przeróbki aut przynosiły jak najlepsze efekty.

Ścigać się będziesz na osiemnastu torach. Osiem z nich to kopie istniejących tras, pozostałe dziesięć - produkty wyobraźni grafików. Postarano się o dokładne odwzorowanie warunków jazdy. Oznacza to, że zarówno pogoda, jak i pory dnia ulegać będą zmianie. Zachowanie się samochodu także ma być realistyczne, gdyż przy jego projektowaniu uwzględniono wszelkie prawa fizyki.

Generowaniem trójwymiarowej, teksturowanej grafiki zajmie się nowy engine **Bethesdy** - X(n)gine, który zastosowano już w grach ***Terminator: Future Shock*** i ***Elder Scrolls 2: Daggerfall***. Gra obsługiwać będzie tryby graficzne VGA i SVGA do 640x480 włącznie. Akcję będzie moż-na obserwować z wielu kamer. Dos-tępna będzie także opcja replayu, dla której to stworzono system „Virtual VCR" czyli wirtualny magnetowid. Oprawa dźwiękowa także ma stać na wysokim poziomie: muzyka MIDI oraz kierunkowe efekty. Opcje gry przez modem i po sieci stały się już standardem w produktach tego typu i w X-Car na pewno ich nie zabrak-nie.

Gdyby gra **Bethesdy** ukazała się kilka miesięcy temu, być może miałaby szansę stać się przebojem, lecz teraz, gdy na rynku królują ***The Need for Speed***, ***Screamer***, ***Destruction Derby*** i podobne produkcje, trudno jej będzie się przebić. Jeśli w ostatecznej wersji **X-Car Experimental Racing** autorzy nie umieszczą czegoś, co przyciągnie uwagę graczy, to gra, mimo tego, że zapowiada się nieźle, może przejść niezauważona. Z ostateczną oceną zaczekam jednak na pełną wersję i, jeśli tylko będę miał taką możliwość, postaram się opisać ją szerzej.

Kamil Szafara

X-CAR
Experimental Racing

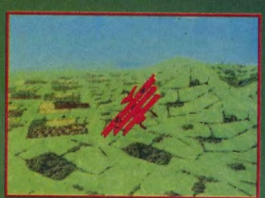
Producent: Bethesda Software

RED BAR

Producent: Dynamix

Wygląda na to, że znowu pójdziemy na wojnę, tak jak kilkaset razy wcześniej. Tym razem będzie to swojska I Światowa. Jak wiadomo, właśnie wtedy użyto po raz pierwszy samolotów wojskowych na taką skalę. Co prawda, również wtedy chrzest bojowy przeszedł iperyt oraz czołgi, jednak nie będziemy się nimi zajmować.

Kilka ładnych lat temu programiści **Dynamixu** pod skrzydłami **Sierry** wydali symulator pt. ***Red Baron***. Obok ***Knights of the Sky*** była to wówczas najlepsza pozycja opisująca walki powietrznych asów. Minęło sporo czasu i większość graczy zdążyła już zapomnieć o tym hicie, gdy nagle świat obiegła lotem błyskawicy wieść o kontynuacji tego produktu, jaką ma stanowić **Red Baron 2**. Entuzjaści zapewne zacierają właśnie ręce z radości, lecz od razu muszę wylać im na głowę kubeł zimnej wody: niestety, do premiery jest jeszcze trochę czasu, gdyż gra będzie gotowa nie wcześniej, niż za pół roku. Co natomiast można o programie powiedzieć już dziś?



Jeśli chodzi o format, jest nim oczywiście CD-ROM. Prawdę mówiąc byłbym bardzo zdziwiony, gdyby stało-się inaczej. Daje on znacznie większe możliwości, niż dyskietka, lecz stawia przed autorami odpowiednie wymagania. Słusznie zatem można spodziewać się krótkich filmów obrazujących życie pilotów. Istnieje nawet szansa na zastosowanie rozwiązania rodem z firmy ***Origin***, czyli interaktywnych scenek, których Ty będziesz głównym bohaterem. Osobiście uważam taki pomysł za niezwykle ciekawy i dodający programowi uroku. Pomoże on po prostu bez oporów zaakceptować atmosferę tamtych czasów. Być może do ich kręcenia zostaną zaangażowani aktorzy?

Podobnie jak w pierwszej części, odbiorca otrzyma do wyboru nieco

akcji historycznych lub też całą kampanię od początku wojny do jej końca, czyli obejmującą lata 1914-1918. Jednym słowem - nic nowego. Jednocześnie zostanie rozszerzona liczba krajów biorących udział w zmaganiach powietrznych. Dotąd był to wyłącznie układ Anglicy kontra Niemcy, teraz natomiast do akcji włączy się lotnictwo Francji oraz Stanów Zjednoczonych. Zapewni to większą różnorodność misji i zwiększy atrakcyjność.

Z całą pewnością zostanie poprawiona grafika. Nic zresztą dziwnego, w końcu „goła" wektorówka nie pozwoliłaby osiągnąć sukcesu, choćby

nawet fabuła była olśniewająca. Dlatego najprawdopodobniej zobaczymy świat w teksturach, cieniowaniach itp. Jak zapowiadają autorzy, także lotnisko zyska trochę „życia". Obok hangarów mają chodzić ludzie, inne skrzydła wyruszać będą na własne misje, czyli zobaczymy to, czego dotąd bardzo brakowało.

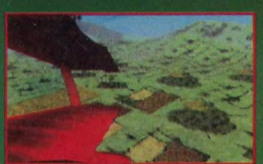
ON 2

Model lotu może ulec poważnym zmianom i to raczej na lepsze, gdyż, jak głosi plotka, programista odpowiadający za tę część gry jest synem pilota myśliwskiego, weterana wojny koreańskiej. Czy to coś oznacza? Nie wiadomo, jednak nie wykluczone, że będzie to najbardziej realistyczny symulator samolotów z I Wojny Światowej, jaki dotychczas wyprodukowano. Chyba taką nadzieję ma każdy komputerowy pilot. Tym bardziej, że gra ma być wyposażona w opcję gry przez modem.

Jedyny problem, który może w pewnym stopniu zmącić ogólną radość jest widmo wymagań sprzętowych. W ciągu sześciu miesięcy zapewne zdarzy się bardzo wiele i aż boję się pomyśleć, co będzie, gdy program po uruchomieniu wyświetli komunikat: „This game requires a Pentium Pro porcessor".

Osobiście liczę na to, że autorzy spełnią większość ze swoich obietnic i będziemy mieli kolejny dobry symulator. Na razie pozostaje czekać z niecierpliwością na kolejne spotkanie z Czerwonym Baronem.

Piotr Bilski
„Alien"



DUNGEON KEEPER

Producent: Electronic Arts/Bullfrog

Kiedy grałem w **Dungeon Mastera**, a potem w ***Eye of the Beholder*** i ***Black Crypt***, zastanawiałem się, jakby to było, gdybym znalazł się po drugiej stronie, a ściślej mówiąc - po stronie Zła; gdybym nie prowadził swojej drużyny, a był przeciwko niej. Wtedy moje spekulacje pozostawały jedynie w sferze marzeń, teraz jednak nareszcie będę mógł wprowadzić je w czyn - wszystko dzięki grze **Dungeon Keeper**.

W chwili, kiedy piszę te słowa, **Dungeon Keeper** wciąż jeszcze jest na etapie przygotowań, choć mam nadzieję, że kiedy Ty to czytasz, program ukazał się już na rynku. Naturalnie, wcale nie jest to takie pewne, zważając, że podobne obietnice producenci składali już w grudniu '95.

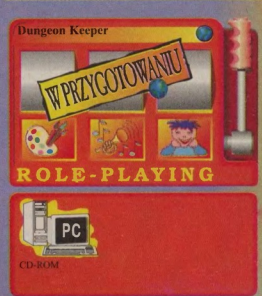
Jak się zapewne domyślasz, w **Dungeon Keeper** nie wcielasz się żadnego herosa czy inne temu podobne tałatajstwo. Jesteś Zły do szpiku kości i jako taki utrudniasz Dobrym życie. W praktyce sprowadza się to do tego, że jesteś władcą Labiryntu, do którego wali cała chmara szlachetnych i odważnych i który dzięki Twojej inwencji staje się ich nagrobkiem. Do swojej dyspozycji otrzymujesz dwadzieścia lochów, które możesz sam dowolnie zaprojektować - włącznie z pułapkami, stworami i innymi równie uroczymi niespodziankami. Posiadasz także umiejętności czarnoksięskie (nareszcie ktoś dobrze oddał sens tego słowa) w postaci dwudziestu odrażających zaklęć. Ponadto możesz w każdej chwili wcielić się osobę wybranego potwora i osobiście rozprawić się z nieproszonym gościem. Mniam, mniam!

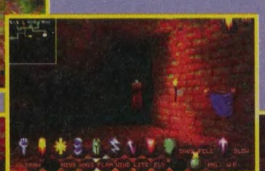
Gra odbywa się w dwóch trybach: izometrycznym i 3D.

Całość bazuje na enginie innej znanej gry, tj. ***Magic Carpet***. Z tego też względu trudno powiedzieć czy będzie to role-playing, czy też zręcznościówka. Producenci zapowiadają także elementy strategiczne, więc i to należy dodać do globalnego wizerunku. Pomieszanie z poplątaniem. Ale to dobrze, przynajmniej będzie coś nowego.

Na koniec wypada już tylko zacytować hasło reklamowe, jakie przyświeca promocji gry: „Bycie Złym nigdy jeszcze nie było tak zabawne i... dobre, jak w **Dungeon Keeper!**". Czuwaj!

Boss





STODOŁA

Klub komputerowy

AMIGA s.c.

serwis sprzętu firmy Commodore
literatura (także AMIGOWIEC)
licencjonowane oprogramowanie,
biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos),
akcesoria: kable, samplery, karty, rozszerzenia
instalacje dysków 3,5" w AMIGACH 1200/600
stacje dysków 3,5", 5,25" do Amigi.
(test C&A 8/92, 18 m-cy gwarancji)

Przedstawiciel Firm Elbox, Elsat, Eureka

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70

Amiga & PC IBM - NOWOŚCI - SHAREWARE
Gry, Użytki, Demosy, FontyPL, Obrazki, Moduły Muzyczne!
Prześlij opłaconą kopertę zwrotną i dysk na katalog!
Podaj koniecznie typ komputera!

CD-ROM RECORDING! Nagrywanie, archiwizacja, duplikacja wszelkich danych na płytach kompaktowych CD-ROM!
CHCESZ SPRZEDAĆ - KUPIĆ - WYMIENIĆ KOMPUTER?
Mamy umiarkowane ceny i o takie też prosimy!
Rozsądna, umiarkowana cena to szybka realizacja!

tel. (0-33) 18-14-18

Informacja, zamówienia, odpowiedzi listowne: koperta + znaczek!

H.C.C.
P.O. Box 8
43-303 Bielsko-Biała

XYZ

Lublin
ul. Okopowa 6
fax 0-81 73-63-23
tel. 0-81 73-62-66

Gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena 49,90. Nie zapomnij podać rodzaju nośnika (dyski lub CD).

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Człowiek jest doprawdy istotą jedyną w swoim rodzaju. Mimo że zwykle nie ma do tego predyspozycji, niezmiernie pragnie tworzyć, władać i odkrywać (nawet rzeczy, które już niegdyś zostały odkryte). Skrzętnie wykorzystują to autorzy gier komputerowych. Doskonałym przykładem takich programów może być ***Kolonizacja***, ***Cywilizacja*** czy opisywany tutaj **Conquest of the New World** (Podbój Nowego Świata).

Idea samej gry opiera się na tym samym, co w ***Kolonizacji***, koncepcie. Grający staje przed wielkim wyzwaniem - podbojem Nowego Świata i wszystkimi związanymi z tym komplikacjami. Obie gry różnią się jednak od siebie - i to znacznie.

O ile ***Kolonizacja*** graficznie pozostawała w erze oprogramowania szesnastobitowego wykorzystującego karty CGA, o tyle **Conquest of the New World** zaaklimatyzował się w nowym środowisku gier wykorzystujących wyższą rozdzielczość ekranu. Pociąga to ze sobą, co oczywiste, większe wymagania sprzętowe, choć najnowszych rewelacji w stylu Windows 95 nie wymaga.

Przebieg gry w **Conquest of the New World** został, podobnie jak w **Kolonizacji**, podzielony na tury, jednak w sposób bardziej złożony. Każda jednostka ma pewną ilość tzw. punktów ruchu, dzięki którym może się płynnie poruszać. Najciekawsze jest to, że w tym samym czasie możemy przemieszczać wiele jednostek. Ktoś może stwierdzić, że mimo tego ludziki" poruszają się zbyt wolno. Żadne wytłumaczenie - wystarczy nacisnąć SHIFT, ażeby dodać „czadu".

W **Conquest of the New World** położono nacisk nie tylko na stronę graficzną czy dźwiękową, lecz również na merytoryczną. Zadaniem gracza nie jest tylko podziwianie pięknych widoków, lecz przede wszystkim uczestniczenie w przebiegu akcji.

W grze zadaniem grającego jest założenie i przewodzenie kolonii w Nowym Świecie oraz dokonywanie odkryć geograficznych. Niby mało, a jednak przy okazji gracz napotyka tak wiele różnych problemów (inni odkrywcy z Europy, Indianie, problemy z utrzymaniem kolonii itd.).

Zarządzanie swoimi koloniami jest w **Conquest of the New World** zdecydowanie najważniejsze. Musisz odpowiednio rozporządzać otrzymanymi na początku zasobami drewna, metalu i złota tak, ażeby rozpocząć produkcję i rozwinąć swoje skromne miasteczko. Później przyjdzie czas na wybudowanie kościoła, tawerny czy fortu, dzięki którym będziesz w stanie utrzymać swoją pozycję w Nowym Świecie.

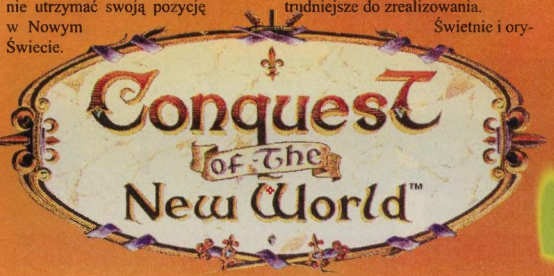
Jednostki można szkolić w fortach, jednak nie jest to takie proste. Koszta związane z werbunkiem żołnierzy są wysokie i najpierw powinieneś pomyśleć o rozbudowaniu swojej ekonomii. I właśnie wykreowanie tego balansu, czynności doskonale znanej graczowi z innych gier strategicznych (***Cywilizacja***, ***Kolonizacja*** itd.), jest najistotniejsze i jednocześnie najtrudniejsze do zrealizowania.

Świetnie i oryginalnie został zaprojektowany system walki. Plansza zostaje podzielona na pola, na których zostają umiejscowione jednostki obu stron. Cała sprawa polega na tym, ażeby odpowiednio manewrować jednostkami (piechota i artyleria poruszają się o jedno pole, kawaleria o dwa) i powybijać wroga. Znane mi są przynajmniej dwa przypadki osób nienawidzących gier strategicznych, które grają w **Conquest of the New World** tylko i wyłącznie po to, ażeby wystrzelać „dzikich", jak to wdzięcznie nazywają.

Recenzowany produkt ma jeszcze kilka interesujących własności. Po pierwsze, coraz bardziej popularna możliwość gry w sieci. Po drugie, handel pomiędzy Europą lub z zaprzyjaźnionymi Indianami - dokładnie tak, jak w ***Kolonizacji***. Po trzecie, doskonały interfejs użytkownika (przesuwanie okienek) i jeszcze lepszy system pomocy: instrukcja nie jest praktycznie w ogóle potrzebna, a grę można rozpocząć niemal od razu.

Conquest of the New World, mimo że nie do końca szokuje oryginalnością (***Kolonizacja*** ukazała się wcześniej i miała niezwykle podobną, żeby nie powiedzieć identyczną, tematykę), prezentuje się niezwykle okazale. Doskonała grafika, świetny dźwięk i wysoki współczynnik grywalności sprawiają, że **Conquest of the New World** zapewne stanie się jedną z gier na coraz krótsze, wiosenne wieczory...

Szymon Grabowski



Producent: InterPlay

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03

OPISY

W końcu lat siedemdziesiątych kraje Europy Zachodniej postanowiły uwolnić się od militarnej i technologicznej dominacji Stanów Zjednoczonych. Dzięki wzajemnej współpracy zbudowano między innymi szkolno-bojowego Jaguara (wspólny projekt Wielkiej Brytanii i Francji) oraz szturmowo-bombowy samolot Tornado (zaprojektowany i zbudowany przy udziale przemysłu lotniczego Wielkiej Brytanii, Niemiec i Włoch). Wówczas to również zaczęto poważnie zastanawiać się nad dwoma znacznie bardziej ambitnymi przedsięwzięciami. Ostatecznie przybrały one postać dwóch międzynarodowych konsorcjów: Eurocopter (z udziałami firm niemieckich i francuskich) oraz Eurofighter (firmy angielskie, niemieckie, włoskie i hiszpańskie). Pierwsze z nich zajęło się opracowywaniem konstrukcji nowoczesnego śmigłowca szturmowego, spod skrzydeł drugiego natomiast wyrósł nasz tytułowy bohater - Eurofighter 2000.

Niewiele brakowało, a „europejski myśliwiec" pozostałby jedynie na etapie prototypu. Przyczyniły się do tego wydarzenia lat dziewięćdziesiątych, kiedy to z areny międzynarodowej zniknął blok militarny nazywany „Układem Warszawskim". Towarzyszyły temu daleko idące zmiany demokratyczne w sposobie rządzenia i gospodarowania krajami postkomunistycznymi. Wielu polityków zachodnich poddało wówczas w wątpliwość konieczność dalszego prowadzenia niezwykle kosztownych badań nad nowoczesnymi typami broni, w tym również EF2000. Spowodowało to znaczne zwolnienie tempa prac konstrukcyjnych nad tym myśliwcem. Odtajniono część informacji dotyczących osiągów i danych technicznych maszyny. Pierwsze prototypy na stałe zagościły na wszystkich większych wystawach lotniczych świata, wzbudzając duże zainteresowanie wśród zwiedzających.

Szybko okazało się, iż optymizm polityków był przedwczesny. Wojenne zagrożenie wcale nie zniknęło - przedłużające się walki w byłej Jugosławii, wojna w Zatoce Perskiej, konflikty zbrojne towarzyszące rozpadowi ZSRR czy wreszcie militarne zaangażowanie się armii rosyjskiej w Czeczenii. Pod naciskiem faktów oraz europejskiego świata biznesu projekt Eurofightera nabrał nowego rozpędu. Ponownie utajniono wszystkie informacje dotyczące tej maszyny, a wizyty jej prototypów zniknęły z kalendarza imprez lotniczych. W tym właśnie miejscu rozpoczyna się akcja symulatora wydanego przez firmę **Ocean**. Przyjrzyjmy się wizji przyszłości zaproponowanej przez autorów gry **EF2000.**

Producent: Ocean/DID

Jest rok 1996. Borys Jelcyn zostaje powtórnie wybrany na prezydenta Rosji. Przez cztery lata, jakie pozostały do końca wieku, próbuje on bezskutecznie rozwiązać coraz bardziej nabrzmiałe problemy ekonomiczne i polityczne Rosji. Niestety, Rosja ze swoją zrujnowaną gospodarką i wszędobylską korupcją nawet przy pomocy krajów Europy Zachodniej nie jest w stanie wyjść z kryzysu. Większość ludzi pamięta jeszcze dumne hasła poprzedniego systemu, kiedy to wmawiano obywatelom przynależność do największego mocarstwa na świecie. W obliczu głodu i nędzy powtarza się sytuacja z lat dwudziestych i trzydziestych naszego stulecia. Pomimo stanowczych, wręcz dyktatorskich działań Jelcyna, Rosyjska Ultra Nacjonalistyczna Partia kierowany przez Zrynarskiego zdobywa coraz większą popularność. Hasła odbudowy „Imperium Rosyjskiego" padają na niezwykle podatny grunt i w efekcie tego w roku 2000 wybucha w Rosji wojna domowa. Jelcyn zostaje zmuszony do opuszczenia kraju i schronienia się na terenie byłej Ukrainy i Białorusi. Kraje zachodnie popierają Jelcyna, ale nie podejmują żadnych konkretnych działań w obronie upadającej demokracji rosyjskiej. Mija rok. Nacjonaliści nie są w stanie w tak krótkim czasie wprowadzić widocznych zmian na lepsze w życiu obywateli, kierują więc Rosję na tory wojennej ekspansji. Jej pierwszymi ofiarami staje się Białoruś i Ukraina. Następnie Łotwa, Estonia i Litwa. W efekcie tych działań potężne armie rosyjskie stają u granic Polski i Finlandii. Następuje jeden zmasowany atak. Bardzo osłabione w ostatnich latach NATO nie jest w stanie temu zapobiec. Siły rosyjskie kierują się dalej na Norwegię. Na jej zdobycie NATO nie zamierza już jednak pozwolić. Dochodzi do otwartego konfliktu. A więc wojna!

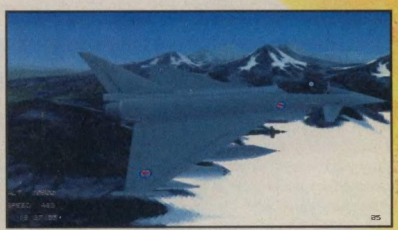
Działania wojenne prowadzone są głównie w powietrzu i na morzu. Obejmują tereny Norwegii i byłej Finlandii. Gracz wciela się w postać jednego z pilotów walczącego po stronie NATO na najnowocześniejszym europejskim samolocie - EF2000 (oficjalnie wprowadzonego na uzbrojenie w roku 2000, jak to ma mieć miejsce w rzeczywistości). Obok rozbudowanego treningu (start, lądowanie, tankowanie w powietrzu, atak i obrona, pojedyńcze misje itp.) najważniejsze jest oczywiście prowadzenie całej kampanii. Chcąc zapewnić niepowtarzalność każdej z prowadzonych przez gracza rozgrywek, grę **EF2000** zaopatrzono w specjalny system sztucznej inteligencji o nazwie WarGen. Powoduje on, iż działania przeciwnika za każdym razem są inne. Sterowanie wszystkimi opcjami dotyczącymi symulatora odbywa się za pomocą przejrzystego i prostego w obsłudze systemu okienek. W nich to pojawiają się wszystkie potrzebne informacje - mapki, opisy misji czy krótkie filmiki pokazujące cele ataku. W danej chwili do wyboru otrzymujemy kilka lub kilkanaście misji, bezpośrednio związanych z prowadzonymi działaniami wojennymi. Gdyby żadna z nich nam nie odpowiadała, zawsze można włączyć tzw. „upływ czasu" i poczekać na coś bardziej interesującego. W takim wypadku zobaczymy przemieszczające się po mapie oddziały, samoloty i okręty postępujące według logiki narzuconej przez system WarGena. Wybrawszy odpowiadającą nam misję możemy wreszcie zasiąść za sterami Eurofightera i...

...znaleźć się w samym środku działań wojennych. Kołujące na start maszyny, krzyżujące się komunikaty radiowe, lądujące samoloty - słowem ruch, dynamika, totalny odlot. Przeszedłem chyba całą symulacyjno-komputerową edukację lotniczą, poczynając od ***Fighter Bombera*** i ***Gunshipa*** (jeszcze na poczciwym Commodorku C-64), przez serię „efów" (***F16, F18, F29...***), **Birds of Prey**, ***Gunshipa 2000,*** aż po nowsze produkcje (np. ***US Navy Fighter***), ale czegoś takiego jeszcze nie doświadczyłem. Tego po prostu w żaden sposób nie da się opisać słowami. Mogę przedstawić tu jedynie garść technicznych faktów, ale o tym, jak one wyglądają na ekranie, trzeba po prostu przekonać się samemu.

Firma **Ocean** wraz z autorami gry, firmą **DID** (**Digital Image Design**) dotrzymała słowa i w **EF2000** uwzględniono wszystkie uwagi, jakie nasunęły się użytkownikom podczas grania w ***TFX*** (poprzednik **EF2000** wydany w 1993 roku).

Przede wszystkim znacznie powiększono obszar potencjalnej walki. Obecnie mamy do dyspozycji ponad cztery miliony kilometrów kwadratowych teksturowanych terenów Norwegii i Finlandii! Szczegółowość i wierność krajobrazów są tak duże, iż można się po nich poruszać według prawdziwych map tych rejonów (autorzy proponują nawet traktować grę jako program krajoznawczy). W praktyce zauważyłem, iż wszystkie osoby grające w **EF2000** zaraz po starcie zapominają o celu misji, zapatrzeni w górskie szczyty pokryte śniegiem czy też skaliste brzegi norweskich fiordów.

Równie niesamowite wrażenie wywołuje wirtualny kokpit samolotu. W przeciwieństwie do większości innych symulatorów twórcy **Eurofightera** zrezygnowali z tradycyjnego układu składającego się ze stałego kokpitu i znajdującego się za nim wi-



doku nieba na rzecz płynnego, dowolnie ustawianego punktu patrzenia. Grający może w dowolnym momencie unieść wzrok ponad przyrządy i spojrzeć na bok, na znajdującego się tam skrzydłowego, lub też przyjrzeć się uważnie niżej położonym przyrządom - a wszystko to odbywa się w postaci jednego płynnego ruchu! Zadbano również o takie elementy, jak widok instalacji antyoblodzeniowej znajdującej się na szybie, czy też odblaski towarzyszące padającym promieniom słonecznym.

Właśnie taka dbałość o szczegóły, obok niesamowitej grafiki, decyduje o niepowtarzalności **EF2000**. Wszystkie elementy przedstawione w kokpicie mają swoje specyficzne przeznaczenie. Jedne informują o stanie i położeniu samolotu, inne natomiast służą do przełączania trybów pracy wszystkich dostępnych dla pilota urządzeń - radaru, systemów uzbrojenia, systemów obronnych, systemów nawigacyjnych i informacyjnych. Stanowią one tak dokładną kopię istniejących systemów, iż szkoły lotnicze poważnie zaczęły rozpatrywać możliwość stosowania **EF2000** do wstępnego szkolenia pilotów samolotów myśliwskich (oczywiście ze szczególnym uwzględnieniem przyszłych pilotów Eurofighterów).

Dążenie do pełnej perfekcji nie ominęło również innych aspektów lotu, takich jak przeciążenia (nie tylko ciemnieje obraz, ale również zmienia się punkt patrzenia w zależności od kierunku działania przyspieszeń, natomiast w głośnikach rozlega się przyspieszony oddech pilota) czy też inne gwałtowne manewry (którym towarzyszą dźwięki odrywających się strug powietrza oraz zmiany w odgłosie pracy silników). A to oczywiście nie wszystko! Są jeszcze efektowne eksplozje, dziesiątki typów samolotów, budynków i statków, a także

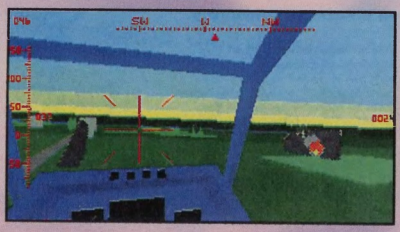
chyba najciekawszy z dodatków - możliwość wspólnej gry poprzez sieć (nawet do ośmiu graczy równocześnie!).

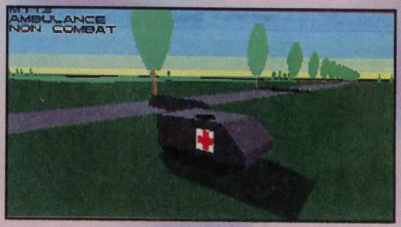
Naturalnie, jest w tym wszystkim jedno „ale". Chcąc w pełni docenić walory podniebnej walki, musimy spełnić niezwykle wyśrubowane warunki sprzętowe. Podany przez producenta zestaw minimalny wystarcza jedynie na uruchomienie gry w niskiej rozdzielczości (320x200) i z uproszczonymi detalami. Wśród kilku zestawów, na których miałem okazję pograć w **EF2000**, jedynie Pentium 166 MHz z 42 MB RAM był wystarczającym komputerem do płynnego i dynamicznego latania w rozdzielczości 640x400 w 256 kolorach. To niewiarygodne, ale nawet Pentium 120 się haczył! Czyżby więc gry przerosły w wymaganiach sprzętowych programy użytkowe? Do czego to doszło!

Można by jeszcze długo wymieniać pozostałe atrakcje czekające na gracza (lub graczy), ale o wielu z nich najlepiej się przekonać samemu, gdyż jak już pisałem wcześniej, żaden opis nie jest w stanie oddać niesamowitej atmosfery **EF2000**.

Toomek

Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671-77-77



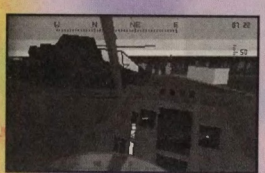


Jak zapewne pamiętasz, ostatnim porządnym symulatorem śmigłowcowym na Amigę był ***Gunship 2000*** (wydany także na PC i Atari). Od tego czasu w temacie tym nie wydarzyło się zgoła nic istotnego, nie licząc namiastki, jaką był ***Armour-Geddon 1*** i ***2***. Na szczęście, stan ten uległ zmianie, a to za sprawą gry **Coala** wydanej przez uznaną firmę **Empire Software**.

COALA

Producent: Empire Software

Coala tak naprawdę jest symulatorem czterech śmigłowców: MI-28 HAVOC, MI-35 HIND, AH-88 COALA, AH-64A APACHE. Cała akcja toczy się na czterech kontynentach. Uwzględniono tutaj zmianę pogody, pory dnia, a nawet różnorodność roślinności w zależności od strefy klimatycznej. Do dyspozycji masz osiem scenariuszy, przy czym wszystkie one za każdym razem są inne, generowane losowo. Każdy scenariusz dotyczy innego zadania, można więc sprawdzić się w różnego rodzaju misjach. Mankamentem gry jest brak kariery pilota, nie ma więc przyjemności zdobywania medali i wspinania się po szczeblach kariery wojskowej. Pozostaje Ci tylko wypełnić misję i zacząć następną. Zamiast tego możesz stworzyć własny scenariusz, w którym wybierasz liczbę wrogich jednostek, porę dnia i miejsce akcji.

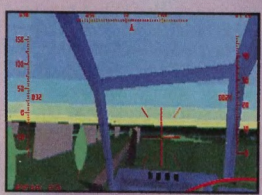


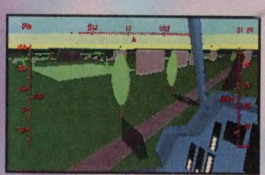
Podczas lotu wykonujesz powierzone Ci zadanie. W tym czasie Twoi sojusznicy wypełniają własne misje, nie przeszkadzając Ci ani nie pomagając w Twojej. Dlatego musisz skupić się wyłącznie na swoim zadaniu, nie rozglądając się zbytnio na boki i nie angażując w zbyteczne potyczki. Z dostępnych scenariuszy masz do dyspozycji:

PEACE - możliwość swobodnego lotu. Możesz tutaj zapoznać się z obsługą śmigłowca, gdyż jest to scenariusz bardziej treningowy, niż bojowy.

COLD WAR - „zimna wojna" czyli stan nieustannego zagrożenia wybuchem wojennego piekła.

UNCONTROLLED CEASE FIRE - cały świat kontra Ty sam. Otwarty atak spowoduje wysłanie przeciwko Tobie doborowych oddziałów. Możesz jednak skrycie niszczyć pojedyncze, samotne jednostki i wówczas wszystko rozejdzie się po kościach.





TANK BATTLE - Twoje zadanie polega na niszczeniu wszystkich czołgów wroga.

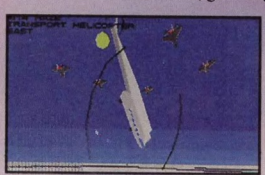
GROUND WAR - należy zniszczyć wszystkie cele naziemne - nie tylko czołgi, lecz także samochody z wyrzutniami.

HELICOPTER BATTLE - walka dwóch równorzędnych maszyn, gdzie o zwycięstwie decyduje tylko i wyłącznie umiejętność pilotażu.

AIR BATTLE - walka powietrzna. Przeciwnikiem są różnego rodzaju maszyny latające.

TOTAL WAR - tutaj wygrać mogą tylko najlepsi. Znajdujesz się w samym centrum walk. Atakują Cię ze wszystkich stron, zarówno z lądu, jak i z powietrza. Każda znajdująca się maszyna ma tylko jeden cel - Ciebie.

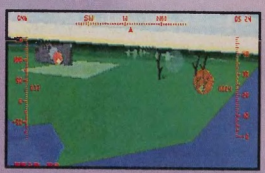
RANDOM - misja wybrana całkowicie losowo. Nie wiesz, gdzie się znajdujesz, mało tego, nie wiesz nawet, kto jest po Twojej stronie, a kto na Ciebie poluje.



CUSTOM SCENARIO - możliwość stworzenia własnego scenariusza.

Obsługa programu możliwa jest zarówno z klawiatury, joysticka, jak i myszki. Pomimo że sam jestem zwolennikiem joysticka, tym razem proponuję myszkę, masz bowiem do wykorzystania dwa jej przyciski. Poruszanie myszką powoduje przesuwanie śmigłowca, wciśnięcie lewego przycisku - strzał, natomiast prawym przesuwasz się po całej kabinie, osiągając efekt obrotu głową pilota. Dzięki temu ostatniemu widzisz wszystko, co dzieje się wokół bez konieczności przełączania widoku kamer.

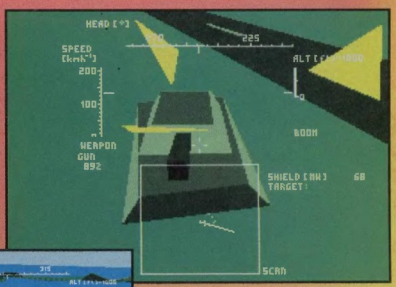
Grafika Coali, jak na amigowy symulator, jest rewelacyjna. Widoki są w sumie realistyczne i bogate w szczegóły. Poza tym obrót głowy



pilota w kabinie nie koliduje z samym lotem; dzieje się niezależnie i nie zwalnia pracy komputera. Płynne przesuwanie się widoku możliwe jest dopiero przy Amidze 1200 wyposażonej w 4MB FAST. Koprocesor byłby mile widziany, chociaż nie jest niezbędny. Oczywiście, posiadacze słabszego sprzętu, czyli gołej A1200, także mogą sobie pograć, jednak ich doznania będą nieco słabsze, głównie przez wspomniany już efekt skokowej animacji. W sumie **Coala** wydaje się być ciekawą propozycją, zwłaszcza dla pilotów-marzycieli. Z chwilą opanowania zasad obsługi gry może ona dostarczyć naprawdę wielu emocji. Ogólnie - rzecz warta uwagi.

Arkadiusz Matczyński

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90

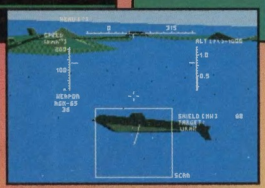


Rynek polskich gier to przede wszystkim przygodówki i zręcznościówki (zwłaszcza platformówki). Ostatnio zaczęły się pojawiać także strategie i rolpleje, choć jest to dopiero początek drogi. Natomiast, co dziwne, symulacji jakoś brak. Trudno powiedzieć, co wpływa na ten stan rzeczy. Być może polscy twórcy nie wierzą we własne siły, a może wręcz przeciwnie - wierzą, ale im się nie chce (w końcu jest to całkiem żmudna praca). Na szczęście, stan ten uległ zmianie, a to za sprawą gry **Desert Wolf**.

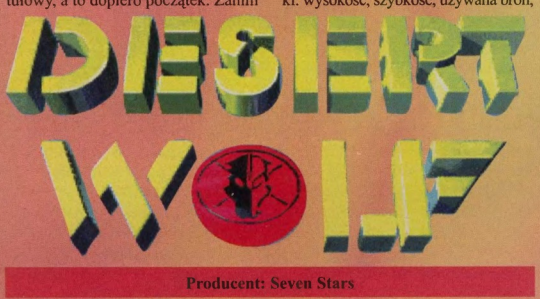
Desert Wolf tak naprawdę nie jest klasyczną symulacją, ale raczej jej krzyżówką ze strzelanką, o czym autorzy lojalnie uprzedzają w instrukcji. Brakuje tutaj takich elementów, jak start i lądowanie, nie oddano też w pełni realiów lotu (przeciążenie, bezwładność itp), ponieważ jednak w sumie znajdziesz tu znacznie więcej z symulatora niż strzelaniny, program ten należy jako taki zaklasyfikować. Zresztą w obliczu faktu, że jest to jedyna polska propozycja w tym temacie, nie ma co wybrzydzać.

Zanim przejdę do meritum, jeszcze słowo o autorach. Twórcą programu jest młoda stażem grupa Infinite Dreams, zaś wydawcą - firma **Seven Stars**, znana choćby z Kajka i Kokosza. Warto zapamiętać te dwie nazwy, gdyż zapewne jeszcze nie raz o nich usłyszymy.

Fabuła gry toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Wcielasz się w postać pilota-najemnika, który został „powołany" do sił pokojowych ONZ. Tak naprawdę Twoja funkcja to tylko przykrywka, gdyż w rzeczywistości pracujesz w wydzielonej agendzie ONZ, tzw. w Centrum Zapobiegania Zagrożeniom Zbrojnym, gdzie wykonujesz ściśle tajne i niezwykle niebezpieczne operacje (za godziwą zapłatę, ma się rozumieć). Rejonem Twoich działań jest Państwo Syberyjskie, autonomiczny obszar rządzony przez niejakiego Kavoshnikowa, który pragnie (Kavoshnikow, nie obszar) nie tylko utrwalić swoją władzę, ale także powiększyć terytorium młodego kraju. Krótko mówiąc, konflikt zbrojny wisi na włosku. Do Twojej dyspozycji oddano wysłużonego „Pustynnego Wilka". Jest to co prawda myśliwiec bojowy rodem z wojny w zatoce Perskiej, ale za to specjalnie podrasowany. Wystarczy, aby przetrzepać skórę wrogom pokoju.



Co rzuca się w oczy już przy pierwszym kontakcie z grą, to fakt, że została ona wykonana na przyzwoitym poziomie, wcale nie ustępującym produkcjom zachodnim (np. **Coala**). Świadczy o tym już screen tytułowy, a to dopiero początek. Zanim cokolwiek zaczniesz, musisz wpisać swoje imię. Potem wybierasz opcję „nowa kampania" i przechodzisz do ekranu odprawy. Jak być powinno, wszystko tutaj jest przejrzyste i proste w obsłudze. Kiedy już wiesz, co i jak, przechodzisz do misji. Tu zaczyna się świat grafiki wektorowej. Hola, wcale nie znaczy to, że w tym miejscu kończy się atrakcyjność gry. Znajdziesz tu takie samo bogactwo, jak w innych tego typu programach na Amigę, tzn. mosty, budynki, bunkry, samoloty, drzewa i pojazdy, a także taką samą dynamikę animacji. Wygląda to naprawdę ładnie i aż dziw bierze, że zrobili to Polacy.



Producent: Seven Stars

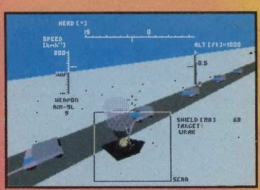
Kokpit został uproszczony do niezbędnego minimum. Nie ma tutaj widoku wnętrza samolotu. Na ekranie widnieją tylko podstawowe wskaźniki: wysokość, szybkość, używana broń, namierzony obiekt i radar. Na dobrą sprawę więcej w tej grze nie trzeba (w wielu innych symulacjach, szczerze mówiąc, także). Prawda, jest jeszcze mapa, jako zupełnie oddzielny ekran, na której zaznaczono pozycje wrogich obiektów.

W sferze broni zadbano już o większą dokładność. Znaleźć tutaj można podstawowe jej rodzaje, jak działko, rakiety Aim 9, Amraam i Agm 65 Meverick oraz bomby. Każdy z rodzajów, jak to jest w rzeczywistość, służy do niszczenia innego typu celów i używanie ich „na pałę", przed czym przestrzegam, zazwyczaj kończy się żałośnie.

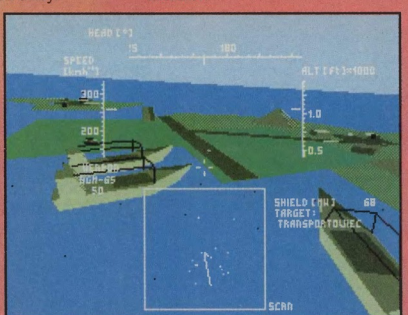
Grę można obsługiwać na trzy sposoby, za pomocą joysticka, klawiatury bądź myszy. Muszę się szczerze przyznać, że mnie najbardziej odpowiadała mysz (ponoć to nie uchodzi prawdziwym pilotom), a to dlatego, że sterowanie samolotem jest wówczas rewelacyjnie łatwe i płynne (tylko podstawowe opcje wywoływałem z klawiatury). W sumie każdy rodzaj jest dobry, byle efekty były.

Cała gra to 35 misji, całkiem ciekawie rozbudowanych fabularnie i w ciekawych sceneriach. Okraszone to zostało ładnymi, choć nie szokującymi, efektami specjalnymi. W dodatku chodzi toto już na zwykłej „pięćsetce" z 1 MB RAM.

Podsumowując, na pierwszy plan wysuwa tu się grywalność, która jest po prostu zaskakująca. Wystarczy zacząć, aby po chwili siedzieć po uszy w piątej misji. Biorąc pod uwagę prostotę obsługi, **Desert Wolf** to pierwszorzędna zabawa przeznaczona zwłaszcza dla nowicjuszy w dziedzinie symulatorów lotniczych. Niemniej także „starzy wyjadacze" powinni mieć wiele uciechy z tej gry, traktując ją choćby jako odpoczynek od „prawdziwych" zmagań. Polecam!



Boss



NORMALITY INC.

Producent: Gremlin Interactive

Przyszłość Ziemi nie przedstawia się zbyt różowo. Zanieczyszczenia, brak surowców, choroby, plagi i klęski żywiołowe walnie przyczyniają się do narastania nastrojów zaniepokojenia i pesymizmu. Do tej dramatycznej litanii dodać należy także rozwój technologiczny, który ułatwia człowiekowi życie, ale również powoli zmienia jego zachowania i przyzwyczajenia. Zmierzamy do przerażającej rzeczywistości, w której każdy będzie zamknięty w czterech ścianach, uzależniony od telewizji i wirtualnych światów. Obawiam się, że nie jest to tylko moja opinia, ale także wielu uczonych. Być może ludzie z niedalekiej przyszłości będą nam tak obcy, jak niejeden przybysz z kosmosu.

Powyższe stwierdzania są co prawda tylko prognozami, jednak już teraz można pobawić się w przewidywania konkretnych zdarzeń. Tak uczynili programiści z **Gremlin Software**, tworząc grę **Normality Inc.** Przedstawiona w niej wizja przyszłości, pomimo iż bardzo plastyczna, chyba niewielu się spodoba. Mamy zatem duże, pełne ludzi miasto; niby nic nadzwyczajnego, ale nasz bohater wkrótce przekonał się, że panują w nim nowe zwyczaje. Właśnie szedł sobie wieczorem ulicą, pogwizdując cicho z zadowolenia, gdy nagle drogę zajechał mu wóz policyjny. Został aresztowany, pozornie bez przyczyny, a faktycznie za bycie zbyt szczęśliwym. Dziwne, nieprawdaż? Po spędzeniu tygodnia w areszcie wiedział już, że z całym miastem stało się coś niedobrego. Postanowił rozwikłać tę zagadkę.

W tym miejscu zaczyna się Twoja rola. Kierujesz postacią młodego punka, który nagle znalazł się w samym środku niezwykłej intrygi. Pilnowany przez strażników we własnym domu odkrywa, że nagle zmieniło się pojęcie normalności. Każdy, kto nie siedzi przed telewizorem, uważany jest za wyjątkowo niebezpieczne indywiduum, które natychmiast trzeba reedukować. Istnieje jednak pewien rodzaj ruchu oporu, o czym nasz bohater dowiaduje się z ulotki podrzuconej mu do celi. Czeka go, a przy tym i Ciebie, długa droga do odsłonięcia prawdy. Neuropolis czeka na ratunek!

Nie ukrywam, że gra należy do niezbyt przeze mnie lubianego gatunku przygodówek, jednakże nietypowe rozwiązania w niej zastosowane spowodowały, że odsunąłem na bok swoje uprzedzenia i zagłębiłem się w interesujący świat wykreowany przez programistów. Jest on, trzeba przyznać, przedziwny i w ogóle nie pasuje do schematu stworzonego na przestrzeni wielu lat przez gry tego typu. Nie mam na myśli wyłącznie fabuły, choć ona również potrafi przyciągnąć odbiorców. Głównym atutem produktu jest w pełni trójwymiarowe środowisko! I to nie w postaci jakichś półśrodków typu „obrót co 90 stopni", ale umożliwiające całkowicie płynne poruszanie się w otoczeniu. Rozwiązanie techniczne przypomina ***Dooma***, jednak brak tu broni, choć symulacja stawianych kroków wygląda podobnie.

Jak to w przygodówkach bywa, poruszasz się po lokacjach bogatych w szczegóły. Pod tym względem nic nowego nie wymyślono; po raz kolejny musisz kolekcjonować przedmioty, które być może kiedyś spożytkujesz. Dla wyjaśnienia dodam, że gra należy do dość trudnych, dlatego nawet starzy wyjadacze mogą mieć problemy z posuwaniem się naprzód.

Prócz tego zaimplementowano pełną syntezę mowy, dzięki czemu każda akcja opatrzona jest słownym komentarzem. Rozmów zresztą przygotowano tu całkiem dużo, na szczęście aby ułatwić zabawę osobom gorzej znającym angielski, cały czas u dołu ekranu ukazują się napisy.

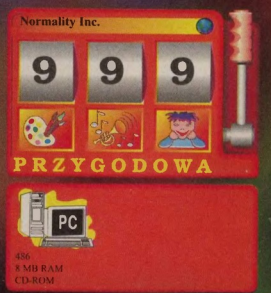
Ponadto produkt pełen jest doskonałej jakości animacji, które podsumowują każdą czynność istotną dla przebiegu fabuły (np. włączenie wieży Hi-Fi).

Warto powiedzieć co nieco o obsłudze, gdyż jest to jeden z mocniejszych punktów programu. Zamiast tradycyjnej listwy z komentarzami, przygotowano interfejs nazwany „voodoo doll". Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na ekranie ukazuje się figurka groteskowo przypominająca głównego bohatera. Za jej pomocą wykonujesz podstawowe czynności: „look", „talk", „open", „take", „use". Każda z tych opcji posiada swój odpowiednik na klawiaturze, dzięki czemu można skrócić sobie czas akcji. Poza tym płynny ruch pozwala dokładnie obejrzeć każdy przedmiot lub sprzęt domowy ze wszystkich stron.

Normalty Inc. posiada cechę rzadko spotykaną wśród gier w ogóle. Jest nią mianowicie dobry humor. Autorzy naprawdę się postarali, rezygnując z kiepskiej jakości dowcipów na rzecz przesyconych ironią dialogów. Śmiech mogą wywołać zarówno niektóre odzywki, jak i komentarze do przeprowadzonej właśnie operacji. Duże znaczenie mają również gagi sytuacyjne, tym bardziej, że są niezwykle pomysłowo opracowane. Swój udział w budowaniu takiego nastroju ma także muzyka, wbrew pozorom wcale nie posępna lub przerażająca, lecz wesoła i spokojna. Nie ma sensu zachwycać się bajeczną grafiką, gdyż w dziedzinie gier przygodowych nie jest to nic nowego. Natomiast muszę zwrócić uwagę na dużą płynność animacji przy bądź co bądź niemałej ilości detali. Na tym polu wykonano kawał dobrej roboty i z pewnością tym samym ustalono nowy trend w produkcji tego typu programów. Dodatkowo ruchy bohatera są dokładnie wzorowane na rzeczywistych ruchach człowieka, co znacznie podwyż-sza jakość dzieła.

Na koniec ciekawostka. **Normality Inc.** jako jedna z nielicznych gier współpracuje z hełmem VR. Dzięki temu środowisko staje się jeszcze bardziej rzeczywiste, choć nie wiem doprawdy, jak to możliwe przy i tak już dużym realizmie. Byle więcej takich nowości.

Piotr Bilski
„Alien"



Descent 2

Producent: Parallax

W świecie gier komputerowych dzieje się tak, iż udany produkt zwykle czeka kontynuacja. Programiści z zespołu **Parallax** także są wyznawcami tej zasady, dlatego też postanowili uraczyć nas częścią drugą znanego hitu pt. **Descent**. Pamiętasz? Środowisko 3D, dodany ruch w trzecim wymiarze (a więc w pełni swobodny lot), dopracowana grafika, świetna muzyka, wspaniała akcja.

Fabuła **Descent 2** kontynuuje wątek z „jedynki". Po zakończeniu zwycięskiej batalii ze zbuntowanymi robotami opuściłeś bazę górniczą i zmierzałeś właśnie do domu, gdy... Niestety, nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej. Odebrałeś z dowództwa transmisję, wobec której powrót na Ziemię należało odłożyć. Paskudne maszyny opanowały szereg kopalni w pasie asteroidów, grożąc ponowną inwazją. Jeszcze raz musisz zmierzyć się z nimi i udowodnić w bezpośrednim starciu wyższość rasy ludzkiej. Służba nie drużba, więc niewiele myśląc, podążyłeś do najbliższego obiektu opanowanego przez przeciwnika.

Na pierwszy rzut oka w grze nie widać większych zmian w stosunku do części pierwszej. Identyczny kokpit, takie samo uzbrojenie, podobna grafika (tekstury). Dopiero po bliższym zapoznaniu się z grą widać różnice. Pierwszą innowacją jest zmiana scenografii. Nie walczysz już w bazie, lecz we wnętrzu asteroidu, stąd też diametralnie zmienił się wystrój poziomów. Nowe tekstury ścian plus takie elementy, jak lawa, woda czy pola siłowe, robią w sumie bardzo dobre wrażenie, tworząc oryginalny klimat. Dopracowano również wygląd robotów, wskutek czego ekran pełen jest tekstur, polygon'ów i bitmap (zwłaszcza efektowne są wybuchy). W niektórych miejscach autorzy nawet nieco przesadzili, tworząc tak zaawansowane środowisko, że trudno odróżnić wroga od otaczającego go tła.

Podobnie jak w „jedynce", w **Descencie 2** musisz odnaleźć zakładników, zniszczyć reaktor i w porę uciec, przy okazji tłukąc ile wlezie „złe" roboty. Jednocześnie także na tej płaszczyźnie wzbogacono grę. Przyczyniły się do tego zasadniczo dwie rzeczy. Przede wszystkim rozbudowano strukturę poszczególnych poziomów. Kiedy grałem w część pierwszą, sporą trudność sprawiało mi znalezienie właściwej drogi; tym razem jest jeszcze gorzej. Oczywiście, do pomocy masz mapę, jednak mimo tego wcale nie jest łatwo zorientować się, gdzie należy polecieć, zwłaszcza, gdy wisisz do góry nogami. Zadania z konkretnych poziomów nie należą do prostych i trzeba nieźle się nagłowić, aby znaleźć klucze do drzwi, detonatory i wyjścia. W tym miejscu, i nie tylko zresztą, pomocny okazuje się robot-przewodnik. Jest to druga innowacja i, trzeba to przyznać, bardzo udana. Praktycznie masz do czynienia z małą maszyną latającą, poruszającą się przed Tobą i wykonującą różne zadania. Dzięki niemu możesz dość łatwo znaleźć istotne dla przebiegu akcji przedmioty bądź wrogie roboty, możesz też kazać mu odszukać zakładników lub wyznaczyć drogę do wyjścia. Na tym nie koniec. Robot-przewodnik może zostać wykorzystany także jako zwiadowca, a to dzięki kamerze zainstalowanej na jego kadłubie. W ten sposób dowiesz się, jakie roboty czyhają na Ciebie za najbliższym rogiem. Robot ten, jeśli nie wykonuje innego zadania, automatycznie szuka kluczy. Aha, maszyna ta, choć bardzo pomocna, nie towarzyszy Ci od początku. Aby ją zdobyć, na samym starcie musisz uwolnić ją zza krat.

Aby eksploracja baz górniczych nie stała się monotonna, autorzy w bardzo wielu miejscach ustawili maszyny, które chętnie rozbiją Twój statek na atomy. Muszę przyznać, że inteligencja przeciwnika została znacznie „podrasowana", a walka z nim nareszcie stała się prawdziwym wyzwaniem. Roboty umiejętnie kryją się po kątach, robią uniki i starają się wejść Ci na ogon. Dzięki temu walka jest dynamiczna, przebiega szybko i efektownie. Pod tym względem **Descent 2** spełni oczekiwania każdego zabójcy.

Skoro rozszerzono wachlarz robotów, byłoby sprawiedliwie, gdybyś Ty także otrzymał nowe możliwości. Arsenał przedstawia się dość pokaźnie, choć zasadniczo nie odbiega od standardu wyznaczonego przez poprzednika. Środki niszczące podzielono tu na podstawowe i pomocnicze. Do tych pierwszych zalicza się Vulcan Cannon, Gaus Gun, Spreadfire Cannon, Helix i inne, natomiast drugie stanowią bomby i rakiety: Earth Shaker, Smart Mine, Flash Bomb i kilka innych o równie efektownych nazwach i zastosowaniach. Twoja zbrojownia została ponadto wzbogacona o inteligentne pociski automatycznie szukające celu, amunicję eksplodującą i specjalne miny. Dodatkową ciekawostkę stanowi kamera na rakiecie, dzięki czemu możesz oglądać świat z perspektywy lecącego pocisku. Efekt ten także można wykorzystać do zwiadu.

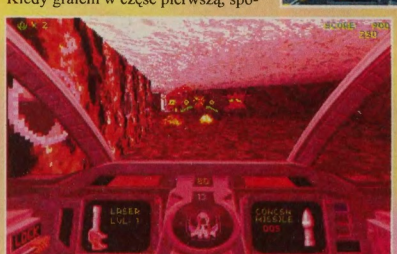
Istnieje również cały arsenał przedmiotów ułatwiających Twoją podróż. Nietrudno sobie wyobrazić, jakie korzyści niesie użycie urządzenia zakłócającego czy też znalezienie dodatkowego życia, kuli zwiększającej pancerz bądź żywotność statku. Podobnie jak w ***Doomie 2***, także tu istnieją moduły z kompletną mapą poziomu, przez co labirynty przestają przerażać. Często przydają się również latarki, które są nieocenione w bardzo ciemnych pomieszczeniach.

Na koniec słowo o dźwięku. Muzyka, moim zdaniem, jest bardzo udana, dobrze uzupełniająca grafikę i wystarczająca jako komentarz do rozgrywających się wydarzeń. Efekty specjalne są doskonałej jakości, dzięki czemu zarówno wystrzały oraz eksplozje, jak i odgłos otwieranych drzwi brzmią jak prawdziwe. Pod tym względem **Descent 2** plasuje się w ścisłej czołówce gier trójwymiarowych.

I jeszcze jedno. Autorzy, idąc z duchem czasu, przygotowali nie tylko opcję gry przez modem i sieć, ale również możliwość zabawy za pomocą hełmu wirtualnego. Czegóż więcej trzeba do pełni szczęścia?

Ostatecznie oceniam grę wysoko, mając nadzieję, że następna część będzie jeszcze lepsza.

Piotr Bilski
„Alien"



Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03

OPISY

Fantasy General

Producent: SSI/Mindscape

Tandem **SSI/Mindscape** przyzwyczaił nas do bardzo wysokiej jakości swoich produktów. Przyzwyczaił nas również do podkrążonych oczu, bladej z wyczerpania twarzy i totalnego przemęczenia, które to symptomy stanowią wyraźną oznakę, iż człowiek właśnie zakończył II Wojnę Światową zdobywając Waszyngton lub Berlin. Jest to oczywiście aluzja do ***Panzer*** i ***Allied Generala***, dwóch czołowych gier strategicznych ostatniego półrocza, w których wcielając się w postać głównodowodzącego Wehrmahtu lub armii Sprzymierzonych mogłeś pokierować losami wojny. Jak sądzę, większość miłośników strategii zna te programy z własnego podwórka, nie muszę więc im o tym przypominać. Ci z Czytelników, którzy nie zetknęli się jeszcze z serią Generałów, mogą znaleźć obszerne relacje o nich w poprzednich numerach ŚGK (3/95 i 3-4/96). O ile sobie przypominam, to pisząc w ostatnim numerze właśnie o ***Allied Generalu*** wyraziłem nadzieję, iż nie będzie to ostatni program tego typu. Wspominałem także, iż tym razem na tapetę być może pójdzie jeden z chronologicznie bliższych nam konfliktów. W pierwszym przypadku się nie myliłem, natomiast w drugim, o zgrozo, aż za bardzo. **SSI/Mindscape** przygotowało bowiem coś zupełnie nieoczekiwanego - totalny konflikt rozgrywany w świecie fantasy. Zaklęcia, potwory, magiczne przedmioty, herosi, machiny oblężnicze, latające fortece i różnego rodzaju mechaniczne monstra, a wszystko to opakowane w zgrabną historyjkę wojny Dobra ze Złem - czy można oczekiwać czegoś więcej od gry, której nazwa brzmi **Fantasy General**?

KTO, GDZIE I KIEDY

Grając w ***Allied*** lub ***Panzer Generala*** wszystko było jasne. Po jednej stronie stali Alianci albo Rosjanie, po drugiej wojska Państw Osi. Czas i miejsce „akcji" również były dokładnie znane i obejmowały okres działań wojennych 1939-1945, jakie rozgrywały się na obszarach Europy, Afryki i Bliskiego Wschodu. Obydwa programy przedstawiały więc realne wydarzenia historyczne. Inna sprawa, że ich bieg mogłeś radykalnie zmienić. **Fantasy General** jest całkowicie inny, powiedziałbym fantastyczny. Wszystko zaczęło się zaś, gdy...

...Aer, świat w którym magia i technika zgodnie współżyły ze sobą od wieków, przeżywał okres rozkwitu. Każdy władca otrzymywał należną sobie cześć poddanych, każdy szary obywatel mógł liczyć na sprawiedliwość, zaś nauka i magia rozkwitały. Jak to jednak zwykle bywa, musiała znaleźć się nienasycona władzy osoba, która chciała zagarnąć to wszystko tylko dla siebie. Nikt nie pamięta prawdziwego imienia tego człowieka, ale wkrótce Aer poznał swojego nowego władcę - Shadowlorda. Jego istnienie stało się dla wszystkich tym bardziej oczywiste, gdy ze wschodnich mórz wynurzył się piąty kontynent. Usiany czynnymi wulkanami, poprzecinany rzekami płynnej lawy, szybko stał się domem dla Shadowlorda i jego armii. Armii, która w błyskawicznym tempie podbiła wszystkie pozostałe, wolne do tej pory kontynenty. Dla ich mieszkańców stało się jasne, że albo coś zrobią, albo czeka ich los niewolników.

I rzeczywiście coś zostało zrobione. Powstała Rada Pięciu skupiająca najmądrzejszych ludzi Aeru. Ci postanowili, iż jeden z kilku sławnych herosów walczących już od jakiegoś czasu z wojskami Shadowlorda, zostanie głównodowodzącym powstańczej armii. Kandydatów na to stanowisko było czterech: rycerz Marshal Calis, żołnierz i najemnik Lord Marcas, arcymag Krell oraz czarownica Mordra. Przeciwko sobie mieli oni Shadowlorda oraz jego pomocników, z których każdy władał jednym z podbitych kontynentów. Keldonia, najmniejszy z nich, była we władaniu króla orków - Draggi. Wyspą Czterech Wiatrów twardą ręką rządził Aelcar, Czarnoksiężnik Cienia. Wąż Ssazikar objął w posiadanie królestwo Avernion. Lodowy kontynent Pothia, którego mieszkańcy nigdy nie dali się do końca ujarzmić, dostał się w ręce Molocha Blacklance, głównodowodzącego armią Shadowlorda. Ognistą Wyspę i otaczający ją archipelag Dragonscale, skąd Zło wzięło swój początek, trzymał w żelaznym władaniu sam władca ciemności.

ARMIA PRZYRZĄDZONA NA CZTERY SPOSOBY

Wybierasz jedną z czterech przedstawionych wyżej postaci i... czeka Cię mała niespodzianka (jedna z wielu zresztą, na jakie trafisz grając w **Fantasy Generala**). Każda z owych postaci preferuje bowiem szczególny, charakterystyczny tylko dla niej typ wojsk. Armia Marshal Calisa w przeważającej części składa się na przykład z jednostek kawalerii - jest on w końcu rycerzem. Lord Marcas, najemnik z powołania i potrzeby, upodobał sobie piechotę, z którą najwięcej miał do czynienia w trakcie swojego burzliwego życia. Jeszcze bardziej interesująca jest czarownica Mordra. Spędziła ona młodość w tropikalnych lasach królestwa Avernion samotnie walcząc o życie z zamieszkującymi je bestiami. Te doświadczenia dały jej władzę nad umysłami różnych dzikich stworzeń i takie też zasilają teraz szeregi jej wojsk. Arcymag Krell wykorzystał zaś swoje zdolności w przywoływaniu i sprawowaniu kontroli nad istotami zrodzonymi z magii i zbudował swoją armię na ich bazie.

To jednak nie wszystko. Każda z wymienionych postaci posiada zestaw cech specyficznych tylko dla niej. Calis potrafi na przykład rzucać czar leczący rany, a jednostki kawalerii są dla niego osiągalne po niższej cenie. Krell w czasie każdej tury może użyć jedno z czterech dostępnych mu zaklęć, i to na obszarze całego pola bitwy. Mordra, podobnie jak Calis, również dysponuje czarem leczącym rany, choć tylko dzikich zwierząt, a ponadto może na wrogą armię sprowadzić zarazę. Jako że posiadła władzę nad umysłami bestii, przed każdą bitwą do jej armii zgłaszają się dodatkowo dwie ich jednostki. Ostatni z dowódców, Lord Marcas, może liczyć na niższe ceny oddziałów piechoty, zaś jego armia ma większy limit jednostek. Ponadto wszystkie one, nawet te świeżo przyłączone, zaczynają walkę dysponując pewnym doświadczeniem. Spowodowane jest to tym, iż Marcas jest po prostu znakomitym dowódcą, którego sama obecność wystarcza, aby żołnierze walczyli lepiej.

Jak widzisz, każda z powyższych osób ma swoje zalety i wybór tej jed-

nej może być naprawdę problematyczny. Aby ułatwić Ci podjęcie decyzji, **Fantasy General** zaopatrzony jest w kilka scenariuszy bitew, z których każdy stawia Cię w roli jednej z wymienionych postaci. W ten sposób zanim rozpoczniesz główną kampanię, możesz rozegrać kilka potyczek z siłami Shadowlorda i sprawdzić, który typ armii i jej dowódcy odpowiada Ci najbardziej.

JAK STWORZYĆ ARMIĘ

Załóżmy, że dokonałeś już wyboru i obecnie jesteś szlachetnym Calisem we własnej osobie. Ukazuje Ci się mapa Kaldonii, pierwszego kontynentu leżącego na Twojej drodze po zwycięstwo, a na niej, oznaczone sympatycznymi czaszkami, widnieją potencjalne cele Twojego ataku. Zanim przystąpisz do bitwy musisz przydzielić fundusze na rozwój nowych rodzajów wojsk. Skąd jednak bierze się w **Fantasy Generalu** pieniądze?. Sposobów jest kilka. Pierwszy z nich sprowadza się do zajęcia jak największej ilości punktów oporu wroga: osad, zamków i wież. Ponadto, w trakcie przeszukiwania tych miejsc, możesz natknąć się na jakiś skarb. Twój zysk z danej bitwy może wówczas drastycznie wzrosnąć. Drugi sposób to po prostu dotacje, jakich udziela Ci Rada Pięciu za szczególne zasługi, za takie zaś uważa się na przykład błyskawiczne oczyszczenie jakiegoś obszaru z jednostek wroga.

Wiesz zatem jak zdobyć pieniądze (jak widać, nie jest to trudne), a ponadto dysponujesz pewną ich sumą już na starcie. Należałoby je jakoś zainwestować. W **Fantasy Generalu** oznacza to albo spożytkowanie pieniędzy na kupno kolejnych jednostek z listy dostępnych Ci rodzajów wojsk, albo przeznaczenie ich na badania. Cała rzecz w tym, że na początku gry dysponujesz tylko kilkoma typami jednostek. Aby uzyskać nowe, musisz je najpierw „odkryć", to wymaga zaś określenia, jaki procent Twoich dochodów przeznaczony zostanie na badania poszczególnych rodzajów wojsk: ciężką i lekką piechotę, ciężką i lekką kawalerię, maszyny oblężnicze, myśliwce (różne smoki, sokoły, orły itd), bombowce (to samo ale jakby trochę inaczej), magów i jeszcze kilka innych. Na rozwój każdego typu broni nie możesz przeznaczyć więcej, niż 15 procent całego dochodu. Nie możesz również przeznaczyć go w całości tylko na badania, gdyż to pozbawiłoby Cię funduszy na bieżącą obsługę armii: zakup kolejnych i „remonty" starych jednostek.

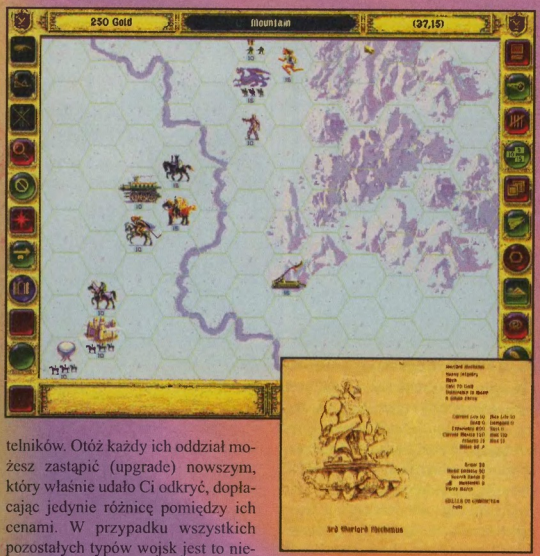
Krótko mówiąc, grając w **Fantasy Generala** będziesz musiał stale pamiętać o ekonomicznej i naukowej obsłudze swoich wojsk. Innymi słowy, będziesz musiał utrzymywać równowagę pomiędzy badaniami, na które możesz przeznaczyć nawet 95% swojego dochodu, a zachowaniem liczebności i sprawności bojowej Twoich oddziałów. Z ekonomicznego punktu widzenia armia składająca się na przykład z 10 jednostek byłaby jak najbardziej pożądana, jednak nie sądzę, abyś z jej pomocą zdołał wygrać jakąkolwiek, średniej nawet wielkości bitwę. Z drugiej strony nawet maksymalnie rozbudowana (jest jednak pewien limit), lecz składająca się z przestarzałych jednostek armia, nie poradzi sobie z mniej licznym, lecz za to nowocześnie uzbrojonym przeciwnikiem - czyli jak w życiu. Powtarzając to, co już mówiłem, aby wygrać, musisz po prostu stale utrzymywać równowagę pomiędzy liczebnością, a jakością swoich oddziałów. Łatwe bynajmniej to nie jest.

JESZCZE O BADANIACH I PAROWOZACH

Wspomniałem wcześniej, że **Fantasy General** dysponuje szerokim wachlarzem typów wojsk. Podstawę każdej armii stanowią z reguły oddziały złożone z ludzi, czy też, jak się ich tutaj nazywa, śmiertelników (mortals). Są oni podstawą armii Lorda Marcasa i Marshala Calisa. Mordra dysponuje już jednostkami bestii i może prowadzić badania nad stworzeniem kolejnych ich rodzajów. Armia Krella dysponuje z kolei istotami magicznymi, które również mogą być rozwijane.

Jednocześnie wszyscy z czterech generałów mogą budować, hm..., urządzenia mechaniczne. Nie wiem, jak inaczej nazwać te wielkie, jeżdżące, latające i miotające pociski machiny, z których kilka przypomina nawet roboty (choć trudno pogodzić mi się z tym słowem ze względu na fantastyczną konwencję gry). Za ich produkcję możesz zabrać się dopiero, gdy uwolnisz z rąk Shadowlorda Mistrza Maszyn, Ferrasa. Korzyść z tego jest taka, że budowane przez Mistrza roboty są znacznie tańsze od innych typów wojsk, a ponadto dysponują wspaniałym pancerzem. W przeciwieństwie do innych oddziałów, maszyny nie mogą jednak „leczyć" swoich „ran" przez odpoczynek, co znacznie obniża ich sprawność bojową. Dopiero Niels Inżynier, który w pewnym momencie wstąpi do Twojej armii, sprawi, że stanie się to możliwe.

Wydaje mi się, że zarówno wspaniały pancerz maszyn, jak i agresywność zwierząt i istot magicznych bledną w porównaniu z jedyną zaletą śmier-



telników. Otóż każdy ich oddział możesz zastąpić (upgrade) nowszym, który właśnie udało Ci odkryć, dopłacając jedynie różnicę pomiędzy ich cenami. W przypadku wszystkich pozostałych typów wojsk jest to niemożliwe, gdyż możesz kupować tylko „całe" ich nowe jednostki, które od tej pory będą służyć w Twojej armii obok starszych oddziałów. W sytuacji, gdy liczba jednostek osiągnie maksimum, zmuszony będziesz do rozwiązania starszych oddziałów, aby w ten sposób zrobić miejsce nowym. Jest to ewidentna strata pieniędzy, gdyż za likwidowane jednostki nikt Ci nie zwraca, a za ich następców i tak będziesz musiał zapłacić pełną cenę. Do tego dochodzi jeszcze sprawa ciągłości doświadczenia. Śmiertelnicy zachowują je niezależnie od tego ile upgrade'ów przeszli. W przypadku maszyn, bestii i istot magicznych nie ma o tym mowy, gdyż upgrade nie jest po prostu dla nich możliwy. O tym, jak groźne w walce są doświadczone oddziały nie muszę chyba przekonywać nikogo, kto choć trochę otarł się o poprzedników **Fantasy Generala**.

BOHATER POTRAFI

Brak możliwości upgrade'u dotyczy również bohaterów, którzy od czasu do czasu zgłaszają się do Ciebie z propozycją służby. Gość taki zdobywa wprawdzie doświadczenie, jednak w żaden sposób nie możesz go „ulepszyć". Bohaterowie mają natomiast szereg innych zdolności, które z powodzeniem rekompensują niemożność upgrade'u. Po pierwsze, po-siadają wspaniałe zbroje zapewniają-ce im znacznie lepszą ochronę, niż te, które noszą zwykli żołnierze. Druga sprawa to duża sprawność w walce, czy to wręcz, czy też w powietrzu, któ-ra zapewnia im zwycięstwo w starciu z większością przeciwników. Ostat-nia, najważniejsza chyba rzecz, to umiejętność rzucania zaklęć. Potęż-nych zaklęć. Czar Armour, w którym specjalizuje się na przykład krasno-lud Borric, sprawia, że dana jednostka dysponuje lep-szym pancerzem. Shandel potrafi oczarować jakikolwiek oddział wroga tak, że ten zacz-nie walczyć po jej stronie. Sir Kala-dor jednym słowem może natomiast zniszczyć szkielety walczące w armii Shadowlorda. Bohaterów (i zaklęć) jest znacznie więcej i stanowią oni istotną pomoc w trakcie walki. Warto jednak, abyś wiedział, że zgłaszają się oni nie tylko do Ciebie. Shadowlord również posiada sporą ich kolekcję...

I JESZCZE O ZAKLĘCIACH

Zaklęcia są domeną nie tylko herosów. Spora grupa regularnych oddziałów również posiada umiejętność rzucania czarów, choć z reguły zapewniają im one jedynie doraźną pomoc w czasie walki lub raczej tuż przed nią. Ciężka piechota, z natury raczej powolna, dysponuje na przykład zaklęciem Force March wydłużającym dystans, który może ona przebyć w czasie jednej tury. Lekka kawaleria, używana najczęściej jako zwiad, może wyostrzyć swój wzrok czarem Eagle Eye. Procarze, którzy od czasu do czasu również służą do przebadania terenu, mogą stać się natomiast niewidzialni. Osobną grupę stanowią czarodzieje zajmujący się magią, no, jakby z powołania. Ich czary, poza jednym może małym wyjątkiem, mają wybitnie ofensywny charakter i mogą przesądzić o wyniku bitwy. Wypróbuj taki sobie Fire Storm (Ognista Burza), a sam się o tym przekonasz. Równie dobrze może to jednak uczynić i Twój przeciwnik, a wtedy, no cóż, również „przekonasz" się, tyle że na własnej skórze. Raczej bolesna sprawa.

SZYBKO I SPRAWNIE

Po przeczytaniu tego wszystkiego można dojść do wniosku, iż **Fantasy General** nie jest bynajmniej zbyt przyjazną grą. Przyjazną, czyli taką, której zasady łapie się bez zaglądania do instrukcji, a po kwadransie zabawy jest już się w niej ekspertem. Rzecz w tym, że owe piętnaście minut potrzebne jest człowiekowi przede wszystkim do „otrzaskania" się z interfejsem. Jedyną istotną innowację w stosunku do poprzedników stanowi założenie, że żołnierze walczących oddziałów nie tylko giną, lecz odnoszą również rany. Tych można się z kolei łatwo pozbyć, posyłając jednostkę na odpoczynek. Wydłuża to nieco grę, oddziały nie są bowiem tak szybko eliminowane z pola walki, ale nadaje też grze bardziej realny charakter.

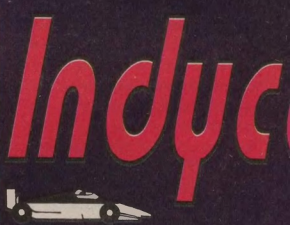
Reszta zasad, które obowiązywały zarówno w ***Panzer***, jak i w ***Allied General***, pozostała nadal w mocy. Znów grasz na planszach podzielonych na sześciokątne pola; znów umocnione pozycje wroga należy najpierw gruntownie „zmiękczyć", a dopiero później szturmować; znów przewaga w powietrzu jest kluczem do sukcesu; znów warto dbać o weteranów; znów... Naprawdę niedużo się zmieniło. Mam przy tym niejasne wrażenie, że operacje wojskowe w świecie fantasy przebiegają jakby szybciej. Może jest to subiektywne odczucie, ale poszczególne bitwy, nawet te wielkie, nie są w **Fantasy General** tak nużące, jak batalie, z którymi zetknąłeś się w poprzednikach. Może to magia?

O, TAK, TAK!

Na pytanie grać czy nie grać odpowiem prosto: tak, grać! Do zobaczenia na Ognistej Wyspie.

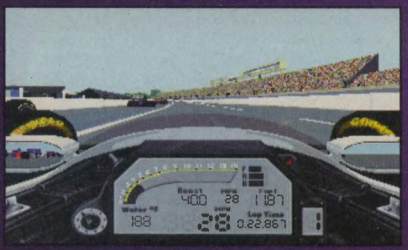
Piotr Orchelski

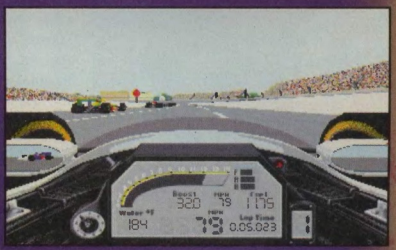
Długo oczekiwany symulator formuły Indycar pod tytułem Indycar Racing 2 właśnie zapukał do naszych drzwi. Od kilku miesięcy producent gry, firma Papyrus, trzymał nas w niepewności, aż wreszcie doczekaliśmy się. Dzisiaj chciałbym podzielić się z Tobą wrażeniami, jakie wywarła na mnie ta gra. Przypomnijmy jednak najpierw, iż część pierwsza spowodowała niemałe zamieszanie wśród odbiorców i szybko zyskała miano najlepszego i najbardziej realistycznego symulatora jakiego dotychczas wyprodukowano. Była to pierwsza gra, która nie tylko oferowała dokładnie odwzorowany styl jazdy, ale także cały zestaw bajerów, takich jak napisy na oponach, reklamy na bandach, pełne widzów trybuny i inne atrakcje. Tor także przestał być płaską



i gładką wstęgą, miał swoje dobre i złe strony, a przede wszystkim zyskał nowy wygląd. Jednym słowem, produkt zdeklasował wyroby innych firm i przez pewien czas panował na rynku. Jednakże tam, gdzie istnieje wolna konkurencja, ma miejsce także rywalizacja. Również przed niespełna miesiącem ukazała się Formula One Grand Prix 2 firmy MicroProse, która z pewnością zagroziła Indycarowi będącemu dotąd niekwestionowanym liderem. Zapewne to, choć nie tylko, skłoniło autorów do wznowienia pracy nad projektem, którego efektem jest Indycar Racing 2.

Na początku wita Cię intro, stylizowane na relację z wyścigu. Realistyczny głos komentatora uzupełniają ujęcia kamer z różnych miejsc toru. Widać, że programiści studiowali dość uważnie zachowanie samochodów na torze, skutkiem czego widzisz bardzo ciekawe i sprawnie wykonane animacje. Następnie pojawia się plansza główna z umiejscowionymi na niej kilkoma opcjami. W tym miejscu chciałbym pochwalić autorów za estetykę, którą wykazali się podczas tworzenia tła plansz. Stanowią je fotorealistyczne rysunki w kojącej wzrok tonacji niebieskiej. Stąd można rozpocząć wyścig, potrenować, wybrać sobie kierowcę oraz ustawić opcje związane z działaniem programu. Proponuję pominąć wszelkie drobiazgi dotyczące przygotowań i od razu przejść do rzeczy.





r Racing 2

Producent: Papyrus

Programiści przygotowali kilka całkiem oryginalnych torów. Rzecz jasna są one wzorowane na prawdziwych trasach, po których ścigają się najlepsi z najlepszych. Tak jak w rzeczywistości, możesz spróbować swych sił w jeździe próbnej lub od razu rozpocząć wyścig. Zaznaczam, że istotny wpływ na późniejsze zmagania ma dobór kierowcy. Od tego zależy, jakim samochodem będziesz jechał. Oczywiście, wszystkie niuanse są wyjaśniane bardzo dokładnie w odpowiednich miejscach.

Przejdźmy teraz do wyścigu jako takiego. Zanim przystąpisz do właściwej rozgrywki, musisz przetrwać kwalifikacje, tj. uzyskać odpowiedni czas podczas samotnej jazdy przez tor. Wynik tego zmagania decyduje o tym, z którego miejsca wystartujesz podczas „poważnej“ walki o pierwsze miejsce. Później tylko 3... 2... 1... i start! Pokonywanie toru jest niezwykle realistyczne i obfituje w niezapomniane wrażenia. Naprawdę odczuwa się przyspieszenie, a potężny ryk silnika skutecznie działa na wyobraźnię. Bardzo łatwo ulec złudzeniu, że wszystko rozgrywa się naprawdę, a Ty siedzisz w jednym z super szybkich bolidów. Dodatkowo wyścig nie odbywa się na płaszczyźnie. Umiejętnie wymodelowana jezdnia, uskoki, pochylnie i ostre zakręty nie tylko dorzucają swoją cegiełkę do realizmu doznań, ale i zmuszają do ciągłej uwagi.

Ogólnie zabawa nie jest łatwa. Nie chodzi tu zresztą wyłącznie o wyszkolenie przeciwników, których poziom został dopracowany na tyle, by nawet najlepsi kierowcy musieli nieco poćwiczyć. Problem tkwi również w samym sposobie prowadzenia samochodu. Rozwijając prędkości powyżej 200 km/h dość trudno precyzyjnie sterować i najmniejszy błąd kosztować może utratę pojazdu. Ktoś, kto pierwszy raz zasiądzie do gry, zanim weźmie udział w wyścigu, będzie musiał stracić kilka godzin na doskonalenie swych umiejętności. Ponadto gra wymusza na kierowcy zachowanie określonych regul. Między innymi nie da się prowadzić cały czas na pełnej szybkości, bo takie postępowanie stanie się przyczyną kraksy prawie natychmiast. Najczęstszą konsekwencją w takim przypadku jest uszkodzenie koła, a to, jak się zapewne domyślasz, w drodze do zwycięstwa nie pomaga. Trzeba zatem wykazać się niemałym refleksem i wyczuciem. Oczywiście, w razie uszkodzenia samochodu bądź braku paliwa zawsze można zjechać do boksu i dokonać niezbędnych napraw. W tymże to użytecznym pomieszczeniu stoi sobie dwóch panów płaskich, niczym kartka papieru, za to z obu stron ładnie malowanych. To właśnie do nich należy utrzymywanie Twojego samochodu w możliwie najlepszym stanie.

Sama obsługa bolidu nie jest trudna - kilka klawiszy sterujących plus przyciski funk-cyjne do wyświetlania informacji o stanie paliwa, opon itp. Widać, że programiści postanowili nie komplikować sprawy zanadto.

Deska rozdzielcza podobnie wygląda bardzo prosto. Parę cyfrowych wskaźników i prędkościomierz to wszystko, co masz do dyspozycji. Zresztą w czasie jazdy rzadko kiedy można spojrzeć gdzieś indziej, niż na drogę przed sobą.

W Indycar Racing 2 realizm jest rzeczą względną i można go regulować, jednak według mnie większy nacisk, w przeciwieństwie do *Formula One*..., położono tu na dostarczenie zabawy, decydując się na pewne uproszczenia. Nie jest to oczywiście wada, lecz równie dobre potraktowanie zagadnienia. Możesz np. ustawić sobie ułatwiony powrót na tor po zderzeniu z bandą, zmniejszyć skutki uszkodzeń i kilka innych drobiazgów. Nie istnieje tu także charakterystyczna dla symulatorów opcja rozglądania się na różne strony z wnętrza samochodu. Jednakże czy wszystko musi być takie samo, jak w innych produktach? Natomiast z całą pewnością nie można zarzucić uproszczeń grafice. W porównaniu z częścią pierwszą poprawiono wygląd bolidów i wzbogacono scenerię o nowe detale. Tor nie jest pustą pętlą, bądź nieco bardziej skomplikowanym układem. O widzach i napisach już mówiłem. Dodam jedynie, że często zdarzy Ci się przejechać pod rusztowaniem, na którym będzie umieszczona nazwa firmy bądź jakiś napis reklamowy. Dookoła toru widnieją wzgórza i drzewa kuszące swoją zielenią i brązem. Na asfalcie namalowano pasy, są też na nim ślady opon innych samochodów (zwłaszcza na zakrętach). Przy hamowaniu na trasie lub poboczu spod kół wydobywa się charakterystyczny kurz. Takich drobnych udoskonaleń jest więcej, jednak zwrócę tylko uwagę na fakt, iż główny engine graficzny został przeniesiony z pierwszej części, natomiast tu skupiono się na detalach, które, i owszem, podwyższają wartość programu. Dodatkową atrakcją jest replay, czyli obserwowanie z pozycji różnych kamer ostatnich zajść.

Co do dźwięku, tu żadnych rewelacji się nie dopatrzyłem, aczkolwiek prezentuje on wysoką klasę. Odgłosy pracującego silnika, gwałtownego hamowania i zbliżających się przeciwników brzmią dostatecznie realistycznie. Poza tym w przerwach oferowana jest dość przyjemna muzyczka.

W podsumowaniu chciałbym uniknąć porównania z nowym dziełem MicroProse, aby nikogo nie skrzywdzić. Oba programy prezentują bardzo wysoki poziom wykonania. Są to dwa różne spojrzenia na to samo zagadnienie. Co do wymagań sprzętowych, jasnym jest, iż taka jakość wymaga odpowiedniej platformy. Na szczęście, nie jest aż tak źle. PC 486 z 8 MB RAM wystarczy do bezproblemowego uruchomienia, natomiast na komputerze z procesorem Pentium 75 gra działała płynnie na najwyższym po-ziomie detali. Jeśli zatem masz odpowiednią maszynę, oto pozycja dla Ciebie. Szerokiej drogi!

Piotr Bilski
„Alien“

mowy **Twenty First Century** nie oznacza więc: „wyprodukowane przez...", ale raczej: „rekomendowane przez...".

Przejdźmy do rzeczy. **Slamtilt** to cztery stoły, które w mniejszy lub większy sposób nawiązują tematycznie do poprzednich produkcji **21st Century**:

a) **Night of Demons** czyli uhuhuuu, jak mawiają duchy;

b) **Pirates** - wiadomo, stół piracki (co nie ma nic wspólnego z piractwem komputerowym);

c) **Ace of Space** - podróż w najkosmiczniejszy kosmos;

d) **Mean Machines** - samochody, spaliny i w ogóle te rzeczy.

Czym różni się **Slamtilt** od innych pinballi? Przede wszystkim jakością. To już nie jest jakaś tam namiastka, ale całkowicie realny, a nawet lepszy niż realny pinball. Kula porusza się płynnie i dynamicznie, zaś wszelkie" klapki", „gumy" i „cebule" reagują w sposób jak najbardziej rzeczywisty. Ponadto smaczku dodaje oryginalny układ tuneli (czasem można dostać zawrotu głowy, śledząc kulę w nich biegnącą).

Kolejną innowacją są... filmiki. W grze wykorzystano 3000 klatek animacji do ich przedstawienia. Czasem są to krótkie sekwencje ilustrujące wydarzenia na stole, jak to już bywało we wcześniejszych pinballach, czasem jednak zupełnie oddzielne gry! Wbijasz na przykład kulę w odpowiednią „dziupl" na stole Mean Machines i po chwili wszystko zamiera, a w górze ekranu rozpoczyna się rajd a'la Lotus. Oczywiście, dla zachowania klimatu, przedstawiono go w jakości reklam neonowych. Teraz, zamiast odbijać kulę, prowadzisz swój wóz po krętym torze, łapiąc dodatkowe punkty za każde kolejne okrążenie - tak aż do kraksy, o którą zresztą łatwo. Takich niespodzianek znajdziesz tu znacznie więcej i na każdym stole, gdyż tak po prawdzie **Slamtilt** jest grą w grze, a raczej grami w grach. Fajnie, powiesz, ale czy autorzy nie przesadzili? Czy nie będzie to po prostu męczące? Ależ skąd! Wierz mi, że ilość tych przerywników została doskonale wyważona i ani na chwilę nie będzie Ci to przeszkadzać w samej grze czyli w pinballu (już raczej będziesz zły, że tak rzadko udaje Ci się je wyświetlić).

Pozostałe elementy znane są z innych, wcześniejszych pinballi. Jak to bywa ostatnio w zwyczaju, na niektórych stołach umieszczono dodatkowe flippery. Poza tym, to także powtórka, w chwili osiągnięcia „jackpota" stół zmniejsza się (widać go w całości) i zostają wystrzelone jeszcze dwie kule. Panie, co się wtedy dzieje, trudno opisać!

Wreszcie dźwięk. Tu również muszę ujawnić swój entuzjazm. **Slamtilt** to prawdziwa uczta dla uszu, a to za sprawą doskonale dobranych i bogatych efektów specjalnych. Jeśli doda się do tego 50 (słownie: pięćdziesiąt!) minut nastrojowej muzyki, jakie załączono do gry, całość wypada nadzwyczaj okazale.

Wady, jak to wady, są, choć mało znaczące. Przede wszystkim brakuje możliwości ustawienia pochylenia stołu i wyboru ilości kul. O ile to pierwsze można by jeszcze sobie odpuścić, o tyle to drugie czasem doprowadza do szału (w końcu chciałoby się pograć dłużej). Jednocześnie trzeba przyznać, że tak na dobrą sprawę nikt nie powiedział, że takowe opcje powinny istnieć. W końcu to **21st Century**, jak już wspomniałem na początku, wyznacza standardy, a nie moje „widzimisię". Zresztą mankament ten nadrabia bardzo dobry instalator oraz możliwość odpalenia gry na dwa sposoby: normalny, pod Workbenchem, oraz... hmm, nienormalny, który resetuje komputer i odpala samą grę (to w przypadku jakichś kłopotów z pamięcią).

Przypomina mi się, jak niegdyś w dziale POLEMIKI zarzucono mi, iż mam w stosunku do pinballi nazbyt wybredny gust (dotyczyło to krytyki ***Pinball Illusions***). Otóż nie, kochani moi, oto coś, dla czego straciłem głowę, w co doradzam i doradzał będę grać każdemu fippermanowi. **Slamtilt** to po prostu rewelacja! I tylko jedno w tym wszystkim mnie martwi, że gra ta przeznaczona jest wyłącznie na Amigi. Szkoda, że pecetowcy nie zaznają raju!

Boss

Producent: 21st Century Entertainment

Każdy szanujący się Gracz wie, że **21st Century Entertainment** to prawdziwy gigant na rynku gier komputerowych specjalizujący się we wszelkiej maści pinballach. Oczywiście, wiele innych firm także próbuje swoich sił w tym temacie, jednak teoretycznie i praktycznie to **21st Century** określa tu standardy i wyznacza kierunki rozwoju. Przykładem tego jest ich najnowszy produkt, gra **Slamtilt**.

Gwoli wyjaśnienia, **Slamtilt** jest grą autorstwa szwedzkiej grupy Liquid Dezign, która od niedawna współpracuje z **21st Century**. Ci ostatni tylko (albo aż) odstąpili engine, przetestowali grę, poprawili ją i oznaczyli w celach handlowych swoją sygnaturą. W tym przypadku znaczek firmowy

Opisy

TŁO HISTORYCZNE

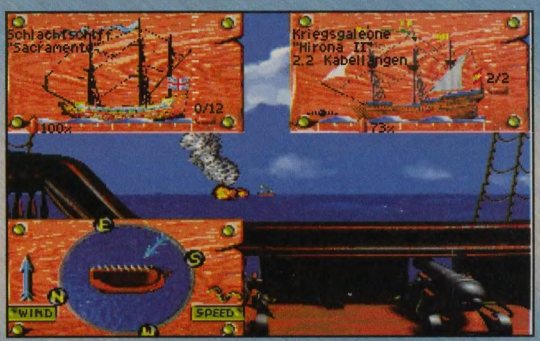
W 1492 roku genueński kapitan Christóbal Colón, nazwany później Krzysztofem Kolumbem, odkrył w drodze do Indii leżące przed lądem środkowej Ameryki wyspy Guanahini, Kubę i Haiti, w późniejszych podróżach Dominikę, Gwadelupę, Puerto Rico, Jamajkę, a w końcu także i samo wybrzeże Południowej i Środkowej Ameryki. Rok później papież Aleksander VI Borgia jednym zamaszystym pociągnięciem pióra podzielił Świat pomiędzy Hiszpanię i Portugalię.

Liczne wyprawy badaczy i konkwistadorów do Ameryki sprawiły, że obraz świata po raz pierwszy w dziejach ludzkości stał się obrazem obejmującym cały glob ziemski. Znajomość astronomii i geografii i wynikająca stąd znajomość nawigacji morskiej dawały środki ekspansywnej polityce prawdziwie europejskiego imperium, a opowieści o niezmierzonych wręcz skarbach nowego lądu ściągały coraz to więcej i więcej żądnych przygód ludzi. W ten właśnie sposób rozpoczął się wielki wyścig o panowanie w Nowym Świecie.

Twoja przygoda rozpoczyna się nieco później, w roku 1667, w czasie gdy Hiszpania zaczyna tracić swe panowanie na morzach, na rzecz tworzącej się nowej potęgi Francji, Holandii, a przede wszystkim Anglii. Jako kapitan w służbie Jego Królewskiej Mości zostajesz wysłany na Barbados - na Morze Karaibskie, by tam czynnie przyczyniać się do wzrostu świetności Anglii.

KILKA SZCZEGÓŁÓW TECHNICZNYCH

Tak w wielkim skrócie przedstawia się tło historyczne najnowszej gry firmy **Ocean - Sea Legends**. Program ten w swej formie ściśle nawiązuje do wielkiego hitu na komputery C-64, Amigę i PC, czyli programu **Pirates!**. Podobieństwo jest tak duże, że gdyby nie inny producent, nie zawahałbym się stwierdzić, że **Sea Legends** to po prostu Pirates 2.



Program ten stanowi doskonały przykład na ewolucję komputerowego rynku w kwestii ulepszania gier, ale również ciągłego odgrzewania starych, sprawdzonych już pomysłów. Gra ta to również doskonały przykład na to, że nie trzeba wcale produkować nie wiadomo jak wielkich molochów na czterech i więcej kompaktach, by program odniósł rynkowy sukces. **Sea Legends** zajmuje na CD-ROM tylko 280 MB. W skład tej objętości wchodzą aż trzy wersje językowe - angielska, niemiecka i francuska (ciekawe kiedy będę mógł napisać - również polska). Oprócz tego w pudełku znajdziesz dwie niewielkie książeczki o swojsko brzmiących tytułach: Sea Legends - Wprowadzenie i Sea Legends - Instrukcja oraz oczywiście kartę rejestracyjną. W pierwszej z nich znajdziesz wszystkie najważniejsze sprawy dotyczące gry (instalacja, obsługa itp.), w drugiej natomiast w ramach wprowadzenia opisane jest tło historyczne, postacie największych piratów, jak również okręty, z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć w grze.

Proces instalacyjny jest bardzo prosty i polega praktycznie na wybraniu rodzaju (czytaj: wielkości) instalacji. W wersji minimalnej gra zajmuje na twardym dysku tylko 50 kB, a wszystkie dane wczytywane są na bieżąco z CD-ROM. Znacznie korzystniejsze jest zainstalowanie przynajmniej części najpotrzebniejszych danych na HDD, co w znaczący sposób podnosi szybkość, a co za tym idzie i przyjemność grania. Dla wszystkich tych, którzy nie muszą oszczędzać wolnego miejsca na twardym dysku istnieje możliwość zainstalowania całej gry na HDD (wymagane 138 MB) i zupełnego zrezygnowania z pomocy CD-ROM.

Do uruchomienia programu wymagany jest komputer z procesorem minimum 486, 8 MB RAM i napędem CD-ROM co najmniej podwójnej prędkości. Oczywiście, im szybszy procesor i szybszy CD-ROM, tym grać będziesz mógł płynniej, a co się z tym wiąże - przyjemniej. Wpływ mocy obliczeniowej procesora zauważysz z pewnością podczas bitwy z udziałem kilku bądź też kilkunastu okrętów.

Gra pracuje w dwóch rozdzielczościach: 400x320 (wprowadzenie, podczas bitew) i w pełnej SVGA 640x480 (w miastach, na pokładzie okrętu, w rozmowie z bosmanem). I choć autorzy zadbali o wiele szczegółów, mających bezpośredni wpływ na wspaniałą atmosferę gry, to jednak nie zapomnieli o prędkości jej działania. Grafika jest doskonale wyważona pomiędzy szybkością wyświetlania, a ilością przedstawionych szczegółów.

Uzupełnieniem świetnej grafiki jest stojący na równie wysokim poziomie dźwięk. Wspaniałe efekty dźwiękowe i jeszcze lepsza muzyka dopełniają pozytywnego obrazu całości. Inna sprawa, że walory te docenić będą tylko posiadacze kart dźwiękowych.

SEA LEGENDS

Producent: Ocean

dą mogli przede wszystkim posiadacze kart Gravis Ultrasound, bądź też innych z możliwością syntezy Wave Table. Dopiero wtedy gra rozwija skrzydła i pozwala na całkowite przeniesienie się w czasy Sir Richarda Gray'a.

Elementem, na który położono w **Sea Legends** największy nacisk, są bitwy morskie. Aby ukończyć grę, będziesz musiał stoczyć ich dziesiątki, a może nawet i setki. Nie musisz jednak obawiać się monotonii. Mimo że programiści z **Oceanu** niezwykle serio potraktowali wyzwanie i stworzyli grę niezwykle realistycznie oddającą charakterystykę bitwy morskiej, to na szczęście nie przesadzili w szczegółach. Dzięki temu pojedynki są urozmaicone i jednocześnie ciekawe i nie powinny znudzić Cię przed ukończeniem gry.

Ogrom możliwości może przyprawić Cię początkowo o przysłowiowy zawrót. Ich opanowanie nie jest jednak rzeczą trudną i już po kilku godzinach grania będziesz czuł się jak ryba w wodzie. Wielce przydatna, przynajmniej na początku, będzie na pewno wymieniana już wcześniej polskojęzyczna instrukcja obsługi.

GRA

Zanim zaczniesz zabawę, musisz wybrać jeden z trzech dostępnych poziomów trudności. Są to: nowicjusz, normalny i profesjonalista.

Ogólnie rzecz biorąc, gra toczy się według wcześniej ustalonego schematu. Poszczególne wydarzenia, których zaliczenie konieczne jest do pomyślnego ukończenia gry, są jakby jej szkieletem. I tak, najpierw spotkasz się z gubernatorem w Bridgetown; tam też porozmawiasz z Twoim wujem, Sir Davidem Gray'em. Następnie będziesz patrolował wody w pobliży Nevis, gdzie dojdzie do starcia z holenderskim statkiem. Jeszcze później Twój okręt zatopiony zostanie przez flotyllę hiszpańskich okrętów wojennych itd. Oczywiście, pomiędzy tymi etapami masz całkowicie wolną rękę i możesz swobodnie decydować o tym, kiedy, z kim i gdzie popłyniesz.

Prawdziwa gra rozpoczyna się w momencie... zatopienia Twojego okrętu koło Port Royal przez hiszpańską eskadrę i zakupu nowego za pożyczone od gubernatora pieniądze. Dopiero teraz okaże się, co z Ciebie za wilk morski i czy Twoje imię wymieniane będzie obok takich sław, jak „Okrutny" Henry Morgan, Anriego Grammond czy Jean Francis Noet.

OKRĘTY

Podczas Twoich podróży napotkasz wiele typów statków i okrętów. Będą się one różnić nie tylko pod względem wyporności, lecz również szybkości, zwrotności, ilości umieszczonych na nich dział, zanurzeniem (ważne podczas walk przy brzegu!) czy też liczbą potrzebnych do ich sprawnego manewrowania ludzi. Stan każdego z okrętów charakteryzować będą dwa wyrażone w procentach elementy - kadłub (Hull) i żagle (Sails). Ich wielkość w wyniku trafień i nieumiejętnego sterowania będzie ulegać podczas bitew stopniowemu zmniejszaniu się (gdy okręty zderzają się uszkodzeniu ulega kadłub każdego z nich). Oczywiście, kiedy zajdzie taka potrzeba, będziesz mógł zreperować poszczególne elementy (za pieniądze, oczywiście). Od stanu okrętu zależeć będzie nie raz Twoje życie i życie Twoich ludzi, dlatego też w miarę możliwości powinieneś na bieżąco dokonywać niezbędnych napraw. Niestety, nie we wszystkich portach znajdziesz doki, w których można będzie zreperować kadłub każdego okrętu. Szczególne kłopoty będziesz miał z naprawą galeonu wojennego. Dlatego też podczas wyboru okrętu, na jakim będziesz walczył, powinieneś wziąć również i ten element pod uwagę. Na szczęście, w każdej stoczni będziesz mógł naprawić stan żagli - niezależnie od typu statku. Jak się szybko przekonasz, części zapasowe i robocizna kosztują diabelnie drogo, jednak bez sprawnego okrętu nie masz co marzyć o wygraniu poważniejszych bitew. Co oczywiste, tylko w stoczniach będziesz mógł kupić, jak również sprzedać poszczególne jednostki. Im ich stan będzie lepszy i okręt większy, tym suma, jaką zaoferuje Ci szkutnik, będzie wyższa.

Galeon - początkowo przeznaczony był do przewożenia ładunków (wyporność galeonów wynosiła 200-800 T), a w wypadku wojny dozbrajany i dostosowywany do działań wojennych. Jego największymi wadami są bardzo mała (najmniejsza spośród wszystkich okrętów) prędkość i minimalne wręcz uzbrojenie (tylko 8 dział). W wyniku prób usunięcia powyższych braków powstał na początku XVI wieku galeon specjalnie dla celów wojennych.

Galeon wojenny - na jego pokładzie możesz umieścić maksymalnie szesnaście dział 24 funtowych oraz cztery 16 funtowe. Mimo sporej siły ognia, okręt ten jest wolny i równie mało zwrotny, co jego protoplasta, dlatego też nie polecam Ci go.

Znacznie lepszy wybór stanowić będzie okręt wojenny. Mniejszy od galeonu wojennego, jest od niego znacznie szybszy i bardziej zwrotny. Na jego pokładzie możesz umieścić do osiemnastu 16 funtowych dział i do dwudziestu dwóch 12 funtowych. Dzięki takiej ilości dział okręt ten posiada sporą siłę rażenia. Całości dopełnia zwiększona odporność na trafienia. Jego słabą stroną jest pływanie pod wiatr oraz manewrowanie.

Moim faworytem jest okręt liniowy, na który możesz zamontować do sześćdziesięciu czterech dział różnego kalibru. Mogą to być również najcięższe działa 24 funtowe (maksymalnie dwadzieścia). Kadłub zbudowany ze specjalnie wzmocnionego drewna nadaje się do szczególnie ciężkich bitew. Okręt ten cechuje równocześnie niezwykła wręcz, jeśli weźmie się pod uwagę jego wielkość, szybkość i zwrotność. Jest to również najbardziej stabilny jeśli chodzi o celowanie okręt. Możesz na nim umieścić maksymalnie 600 ludzi.

Okrętów jest oczywiście o wiele więcej, ja jednak ograniczyłem się do moim zdaniem najciekawszych.

Pamiętaj również, że jednostki różnią się jeszcze, czasem nawet bardzo, w obrębie swojej klasy, dlatego też nie każdy okręt wojenny ma taką samą szybkość, ładowność czy też zanurzenie. I tak na przykład największymi w swojej klasie okrętami liniowymi są brytyjski Elisabeth i hiszpańskie Sacramento i Magdalena, zaś do największych galeonów wojennych należą brytyjski Providience i hiszpański Nuestra Seniora de Begona.

UZBROJENIE

Głównym uzbrojeniem okrętów była artyleria, rozmieszczona początkowo na jednym, a w XVII wieku zazwyczaj na dwóch pokładach. Na dolnym pokładzie umieszczano działa cięższe, wystrzeliwujące kule o ciężarze 24-36 funtów. Na górnym pokładzie znajdowały się działa lżejsze, strzelające pociskami o ciężarze 12-20 funtów.

Celowanie było bardzo prymitywne i wymagało dużych umiejętności. Odbywało się ono przez odpowiednie ustawienie najpierw całego okrętu, a później działa. Zwiększenie lub zmniejszenie donośności osiągano przez poruszanie lufy w pionie (podkładano pod nie specjalne drewniane kliny).

W grze napotkasz cztery najbardziej popularne w tamtych czasach rodzaje dział. Są to działa 8, 12, 16 i 24 funtowe, różniące się przede wszystkim ciężarem wystrzeliwanych kul, a co za tym idzie - zasięgiem i siłą rażenia. Nie muszę chyba dodawać, że im cięższa kula, tym większy jej zasięg oraz siła destrukcji. Używając dział najcięższych, 24-funtowych, możesz ostrzeliwać cele z odległości nawet 740 kabli, z armat 16-funtowych 480 kabli, z dział 12-funtowych z 290 kabli, natomiast z 8-funtowych tylko z odległości 140 kabli.

Z wyliczeń tych jasno wynika, że najlepiej byłoby, gdybyś wyposażył okręt w kilkadziesiąt 24-funtowych dział. Nie ma jednak róży bez kolców. Armaty największego kalibru dadzą się zainstalować tylko na wybranych (czytaj: dużych) okrętach wojennych, takich jak okręt liniowy, okręt wojenny czy galeon wojenny. Poza tym nawet i tutaj ich ilość nie przekracza 20. Oprócz tego nie dość, że zabierają niezwykle dużo miejsca, to jeszcze wymagają do obsługi o wiele więcej kanonierów, niż standardowych trzech do dział 12 czy 16-funtowych.

Na ich amunicję składają się szrapnele, kule i bomby. Ich użycie uzależnione będzie od przyjętej przez Ciebie taktyki walki, jak również odległości pomiędzy walczącymi.

Pociski o najmniejszym zasięgu, szrapnele, stosować będziesz w walce z małej odległości. Przy ich użyciu możesz w łatwy i przyjemny sposób niszczyć ożaglowanie i załogę poszczególnych jednostek, nie uszkadzając przy tym kadłuba. Ich użycie polecam Ci przede wszystkim przed próbą abordażu wrogiej jednostki.

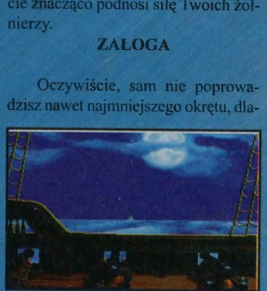
Bomby ze średnim zasięgiem służyć Ci będą przede wszystkim do podpalania celów. Mają średni zasięg i moc niszczenia większą, niż szrapnele.

Mające największy zasięg i siłę rażenia kule używać będziesz głównie do maksymalnie szybkiego niszczenia wybranych celów.

Oprócz tego załoga wyposażona będzie w muszkiety, szable i pancerze. Odpowiednia ich ilość na okręcie znacząco podnosi siłę Twoich żołnierzy.

ZAŁOGA

Oczywiście, sam nie poprowadzisz nawet najmniejszego okrętu, dla-



tego też następnym ważnym elementem gry jest załoga. Dzielić się ona będzie na marynarzy - obsługujących żagle, kanonierów - to ci od dział i żołnierzy - niezastąpionych w walce wręcz.

Ciężko jest mi podać optymalną liczbę poszczególnych członków za-

łogi, gdyż jest to raczej znalezienie złotego środka pomiędzy rzeczywistymi potrzebami, a preferowanym przez Ciebie stylem walki. Jeśli na przykład często stosujesz abordaż, powinieneś zaokrętować większą ilość żołnierzy (ponad 100). Jeśli natomiast bardziej pasują Ci pojedynki ogniowe, nie oszczędzaj na kanonierach itd.

Rekrutacji nowych członków załogi dokonać możesz tylko w portach. Podczas opuszczania miasta bosman poinformuje Cię, ilu ludzi chce przyłączyć się do Twojej drużyny. Ich ilość zależeć będzie przede wszystkim od sławy, jaką cieszyć się będziesz w danej chwili oraz od... sumiennego (czytaj: terminowego) wypłacania załodze należnej im części łupów.

MIASTA

Ponieważ gra **Sea Legends**, tak jak *Pirates!*, określana jest jako przygodowo-zręcznościowo-handlowa, znaczącą w niej rolę odgrywają miasta. W każdym z miast znajdziesz różnego rodzaju budynki. Będą to tawerna, sklepy, kościół, siedziba gubernatora itp.

Jako że nawet najtwardszemu wilkowi morskiemu potrzebna jest chwila odpoczynku, dobra zabawa i możliwość sensownego wydania ciężko zarobionych pieniędzy, powinieneś często rozmieszczone w każdym porcie tawerny. W nich również, dzięki możliwości przenocowania, możesz zwiększyć Twoją witalność, podreperować nadszarpnięte zdrowie i spokojnie odpocząć przed kolejną wyprawą. Wizyta w tawernie to również możliwość spotkania wielu ciekawych ludzi. Rozmowa z niektórymi będzie czasami niezbędne do ukończenia gry! W gospodzie dowiesz się o wpływających bądź też wypływających statkach, ich ładunku, kapitanie i celu podróży. Dzięki temu będziesz mógł z niebywałą wręcz precyzją planować swoje kolejne posunięcia. Tutaj też od czasu do czasu będziesz miał możliwość zatrudnienia nowego kapitana.

Także w tawernie spotkasz tajemnicze osoby, które zaproponują Ci sprzedaż... map skarbów, których odnalezienie w znaczący sposób poprawić może Twoją sytuację finansową. Oczywiście, nie ma nic za darmo i będziesz musiał za taki prezent słono zapłacić, jednakże po pomyślnych poszukiwaniach wyłożone pieniądze zwracają się kilku, a nawet kilkunastokrotne.

W miastach oprócz tawern znajdziesz również sklepy z towarami, z bronią (w nich możesz uzupełnić brakujące elementy uzbrojenia, jak również sprzedać zbędne), a nawet jubiler. W nich możesz zarówno kupować, jak i sprzedawać posiadane przez Ciebie towary. Ceny w sklepach w poszczególnych miastach różnią się czasem nawet znacznie, dlatego też warto jest korzystać z rad napotkanych w sklepach osób. W ten sposób możesz zaoszczędzić nieco grosza, kupując towary taniej, sprzedając natomiast po cenach bardziej atrakcyjnych niż gdzie indziej. Ogólnie jednak dorabianie się na różnicach cen nie jest najlepszym sposobem na dojście do wielkich pieniędzy.

Niezwykle ważną funkcję w grze pełnią wybudowane prawie w każdym mieście kościoły. Tylko w nich możesz nagrywać stan gry na dysk. Przyjemność taka kosztuje 50 sztuk złota, uwierz mi jednak, że nie są to pieniądze wyrzucone w przysłowiowe błoto.

W miastach możesz również złożyć wizytę gubernatorowi. Od niego otrzymasz kolejne rozkazy, poznasz najnowsze wieści bądź też uzyskasz okup za pojmanych przez Ciebie wrogów. Oczywiście, nie wszystkie miasta będą dla Ciebie dostępne. W zależności od tego, po jakiej stronie się opowiesz, ale jeśli nawet nie będziesz mógł wpłynąć do jakiegoś miasta, nie martw się, zawsze przecież możesz je zdobyć.

Miasto zdobywasz automatycznie po zniszczeniu jego wszystkich umocnień. Nie będzie to oczywiście proste. Podczas walki (pojedynek artyleryjski) uważać będziesz musiał nie tylko na kule nadlatujące z wrogich twierdz, lecz również na głębokość wody pod kilem.

TAKTYKA

W roku 1501 zastosowano po raz pierwszy w historii wojen morskich ambrazury, czyli prostokątne lub okrągłe otwory w burtach do umieszczania luf dział. Były one czymś w rodzaju furt zamykanych klapami i umożliwiały rozmieszczenie artylerii na burtach okrętu, pod pokładem głównym, czyli wydatnie zwiększały liczbę dział, a tym samym siłę i skuteczność ognia.

Działa okrętowe wymagały licznej obsługi. Normalnie do prowadzenia ognia z działa 36-funtowego potrzeba było czternastu kanonierów, działo 24-funtowe obsługiwało jedenastu ludzi, a 4-funtowe czterech. Jeśli więc okręt posiadał 100 dział 12-36 funtowych, liczba artylerzystów na nim powinna wynosić ok. 1200 ludzi, nie licząc załogi pokładowej obsługującej w czasie walki żagle. Oczywiście, tak dużej liczby nie można było pomieścić na okręcie. Zaradzono temu w ten sposób, że okręty żaglowe prowadziły z zasady ogień z jednej burty. Jeśli okręt zmieniał kurs, ustawiając się burtą względem przeciwnika, cała obsługa artylerii przechodziła na tę burtę.

Jak widzisz, wraz z rozwojem technicznym zmieniał się również sposób prowadzenia morskich bitew. Ponieważ jednak zagadnienia taktyki walki morskiej opisane zostały już w poprzednich numerach Świata Gier Komputerowych (patrz: Kantyna) nie będę rozwijał tego tematu. Dość powiedzieć, że wiadomości tam zawarte na pewno przydadzą Ci się do pomyślnego rozstrzygania jeśli nie wszystkich, to przynajmniej większości bitew.

PORADY

1. Podczas walki musisz ciągle uważać na ruchy (bujanie) okrętu. Mają one niemały wpływ na celność Twoich strzałów. Szczególnie podczas silnego wiatru zobaczysz jak ciężko trafić jest całą salwą w cel. Według moich obserwacji największą celność osiąga się oddając strzały w momencie, gdy okręt ma najniższy przechył (burta znajduje się w najniższym położeniu).

2. Kiedy wystrzeliłeś już ze wszystkich dział i czekasz na ich ponowne załadowanie, możesz spróbować ustawić się do wroga dziobem lub rufą. W ten sposób zmniejszasz szansę trafienia swojego okrętu.

3. Jeśli chcesz przejąć statek możliwie jak najmniej uszkodzony, musisz zlikwidować najpierw jego załogę (strzały szrapnelami w pokład), a następnie blisko do niego podpłynąć. Przeciwnik podda się sam.

4. Na każdym z Twoich okrętów opłaca się trzymać przynajmniej kilku do kilkudziesięciu ludzi. W ten sposób okręt reagować będzie na wydawane przez Ciebie podczas walki rozkazy (F8), będzie również w stanie sam obronić się przed atakiem czasem nawet bardzo słabego przeciwnika.

5. Podczas walki staraj się wyeliminować najpierw okręty eskorty. Zajęcie pozbawionych ochrony transportowców nie sprawi Ci później większego kłopotu.

6. Zawsze na czas wypłacaj należne załodze pieniądze.

7. Jeśli już zdecydujesz się, po której stronie walczysz, staraj się trzymać tego do końca. Oczywiście, zawsze możesz wciągnąć na maszt piracką flagę.

8. Czasami, nawet jeśli jesteś z jakimś państwem w stanie wojny, możesz przy użyciu pewnego triku wpłynąć do jego portu. Wystarczy tylko przesiąść się na jakiś używany przez dane państwo okręt i wciągnąć na maszt odpowiednią flagę.

9. Rozmawiaj z kim tylko się da. W większości będą to nic nie znaczące rozmowy, czasem jednak możesz dowiedzieć się czegoś naprawdę ciekawego.

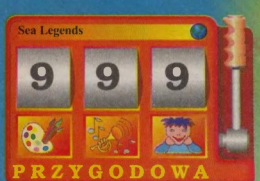
10. Staraj się walczyć z wiatrem. Dzięki temu zawsze będziesz mógł salwować się ucieczką.

11. Sprzedawane okręty staraj się maksymalnie opróżnić z towarów. Nie sprzedawaj ich również z ludźmi na pokładzie.

NA KONIEC

Podsumowując, gra **Sea Legends** stanowi niezwykle ciekawą propozycję na rynku gier przygodowo-strategicznych. Liczba fanów legendarnych już *Pirates!* jest na pewno na tyle duża, że bez problemu zapewni to grze miejsce na szczytach list przebojów. Ja sam pierwszy oddaję na nią mój głos.

Leo



Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 15 51

OPISY

Legion

Producent: GOBI Software

Dawno, dawno temu i bardzo daleko stąd istniała pewna kraina. Jej mieszkańcy utrzymywali się głównie z handlu, uprawy i polowań, żyjąc w szczęściu i spokoju. Niestety, wkrótce sielanka ta został zakłócona przez Wysłanników Śmierci, którzy zabijali bezbronnych tubylców i palili ich osady. Jak zapewne się domyślasz, Drogi Czytelniku, w tym momencie do akcji wkraczasz Ty.

Legion jest grą łączącą elementy charakterystyczne zarówno dla role-playing, jak i dla strategii. Jednocześnie jej scenariusz nie narzuca konkretnego stylu gry. Sam możesz zdecydować, czy będziesz wędrować po całej krainie, odwiedzając wybrane osady i rozmawiając oraz handlując z ich mieszkańcami, czy też stworzysz oddział zdolny do walki z wrogimi legionami. Dodatkowe utrudnienie stanowią trzej komputerowi władcy, którzy razem z Tobą przystępują do rozgrywki. Pewne jest, że prędzej czy później będziesz musiał stanąć z nimi do walki.

Grę rozpoczynasz posiadając w swoim legionie pięciu wojowników. Kto znajdzie się wśród nich, jest kwestią losową, jednakże możesz decydować o tym, kogo jeszcze zechcesz przyłączyć do swojego oddziału. Wybrać możesz spośród dziewięciu ras. Przedstawiciele każdego z gatunków różnią się między sobą budową fizyczną, zdolnościami magicznymi oraz inteligencją. Poza tym każdy z nich preferuje inną broń i spełnia różne zadania w czasie walki.

1. Ludzie - najbardziej uniwersalni i inteligentni wojownicy. Potrafią walczyć każdym rodzajem broni, choć preferują miecze. Mogą również używać magii.

2. Orkowie - rasa zbliżona do ludzi, posiadająca masywniejszą budowę ciała. Są jednak mniej inteligentni i powolniejsi. Zdecydowanie wolą cięższą broń, np. topory, maczugi.

3. Trole - podobni do orków. Żyją w lasach, gdzie lubią polować na wszystko, co się rusza. Inteligencją nie przewyższają orków, lecz są szybsze i bardziej zwinne. Najlepszą dla nich bronią jest maczuga.

4. Koboldy - silnie zbudowane, niskie krasnoludy inteligentniejsze od orków i troli; preferują młoty, chociaż dobrze sobie radzą także toporami.

5. Ogry - powiązane są z orkami, lecz są od nich znacznie wyższe i silniejsze. Ich słabą stroną jest powolność, potrafią jednak dźwigać olbrzymie ciężary, przez co nadają się do noszenia ciężkich katapult. Są nieodzownymi wojownikami do atakowania miast zaopatrzonych w mury obronne.

6. Amazonki - kobiety-wojowniczki, szybkie i dosyć wytrzymałe na rany. Mogą pełnić funkcje zaczepne i zwiadowcze. Najlepiej posługują się oszczepami.

7. Elfy - inteligentne, filigranowe, dosyć słabe, lecz bardzo szybkie i zwinne. Jako najlepsi łucznicy doskonale posługują się tą bronią. Potrafią strzelać celnie także z dalszych odległości. Poza tym posiadają umiejętności magiczne. Doskonale nadają się do akcji zwiadowczych, jak i zaczepnych.

8. Paladyni - święci rycerze, inteligentni i w miarę szybcy. Są niezbyt wytrzymali, lecz jako wspierający atak radzą sobie rewelacyjnie. Poza tym najlepiej, zaraz po magach, posługują się magią. Oczywiście, używają także mieczy.

9. Magowie - bardzo wolni i bardzo słabi fizycznie. Ich największą zaletą jest siła psychiczna, dzięki czemu wspaniale posługują się magią. Nie powinni brać udziału w bezpośredniej walce, jednakże gdy już do tego dojdzie najlepiej walczą mieczami.

Każda z postaci posiada sześć zróżnicowanych dla każdej rasy cech. Są to: energia, siła, szybkość, odporność, magia, doświadczenie. Wymienione cechy można częściowo podwyższyć. Osiąga się to dzięki zaopatrzeniu poszczególnych postaci w wyposażenie dodatkowe. W jego skład wchodzą: buty zwiększające szybkość, zbroja, tarcza oraz hełm zwiększające odporność, miecz, topór, młot czy inna broń zwiększająca siłę.

Wypadałoby napisać, gdzie kupić te wszystkie przedmioty. Jak już wspomniałem na początku, w grze znajduje się kilkadziesiąt osad. Do każdej z nich możesz wejść, bez względu na to, do kogo ona należy. Jeżeli znajdziesz się już wewnątrz osady, wówczas rozpocznie się przygodowy element gry. Musisz dokonać wyboru, którą z postaci chcesz kierować, uaktywnić ją i myszką wyznaczyć docelowe miejsce. Tutaj pojawia się najpoważniejsza wada gry. Nie wszystkie postacie docierają do miejsca przeznaczenia, gdyż nie mogą skutecznie ominąć naturalnej przeszkody (np. budynek bądź drzewo). W sumie przez cały czas musisz kontrolować swoją postać i prowadzić ją krok po kroku. W osadzie mogą znajdować się następujące budynki:

Sklep - tutaj kupisz praktycznie wszystko, począwszy od głazów do katapult, a skończywszy na broni.

Myśliwy - miejsce zakupu sprzętu myśliwskiego, np. butów, łuku i strzał.

Alchemik - wszystkie możliwe zioła o różnych zastosowaniach.

Zbrojownia - tutaj wyposażysz się we wszystko, co potrzebne jest do walki.

Spichlerz - zakup żywności.

Świątynia - zaklęcia magiczne.

Nie każda osada posiada wszystkie wyżej wymienione budynki. Zdarzyć się może, że miasto będzie całkowicie puste i nic w nim nie kupisz. Jeśli posiadasz odpowiedni zapas żyw-

ności, nie ma problemu, jeśli jednak przybyłeś do osady na końcówce żywności, to możesz mieć poważny problem. Na terenie osady nie ubywa co prawda żywności z Twoich zapasów, ale każde wyjście na szlak będzie oznaczało śmierć głodową. Jedynym i ostatecznym ratunkiem w tej sytuacji jest... polowanie. Oczywiście, nie zawsze uda Ci się wytropić w szybkim tempie zwierzynę. Zarówno tempo, jak i rodzaj zwierzyny uzależniony jest od rodzaju terenu. Sama akcja polowania jest identyczna, jak w przypadku walki, zmienia się tylko przeciwnik. Musisz wybrać postać i wyznaczyć jej zadanie. Może ona iść we wskazanym kierunku, atakować wybraną postać, strzelać bądź też rozmawiać. Pierwsze trzy czynności możesz, a nawet powinieneś używać podczas walki, natomiast ostatniej raczej nie, gdyż i tak przeciwnik nie będzie chciał nawiązywać z Tobą żadnych przyjacielskich stosunków, a w dodatku zacznie rzucać obelgi w Twoim kierunku. Jeżeli jesteś leniwy, możesz skorzystać z opcji rozkazu dla całego Twojego oddziału: atak, obrona, odwrót, koniec akcji. Pierwsze trzy nie wymagają dalszych wyjaśnień, natomiast koniec akcji jest możliwy po pokonaniu wroga, bądź też w momencie, gdy wszystkie Twoje postacie będą na skraju ekranu w następstwie użycia opcji odwrót. Po zabiciu wojownika powinieneś przeszukać jego zwłoki. Można znaleźć tam jego ekwipunek, który następnie można wykorzystać bądź też sprzedać w mieście. Natomiast po zabiciu zwierzęcia możesz znaleźć cenne skóry oraz mięso.

W osadzie można także porozmawiać z tubylcami lub przyłączyć ich do swojego oddziału. Z wieśniakami nie ma problemu, gdyż z radością przystaną się do Ciebie, lecz inne postacie zechcą w zamian odpowiedniej zapłaty. Pamiętać musisz o tym, że Twój oddział „pomieścić" może tylko dziesięciu wojowników, więc odpowiednio gospodaruj miejscem w nim. Rozmowa z tubylcami może przynieść określone korzyści. Dowiesz się o różnych legendarnych miejscach, starych kopalniach złota, miejscu pobytu Wysłanników Piekieł. Możesz także zostać powiadomiony o tym, że uprowadzono córkę króla, a za jej uwolnienie wybawiciel otrzyma osadę w swoje władanie. Informacje nie będą kompletne. Kolejnych szczegółów musisz szukać w następnych odwiedzanych osadach.

Podczas gry możesz odnaleźć wejścia do jaskiń. Znajdują się tam skarby strzeżone przez różne stwory. Alternatywa jest tutaj prosta - możesz się nieźle obłowić bądź też stracić swój oddział w walce z pająkami olbrzymami.

Jeśli już mowa o pieniądzach, to najlepszym sposobem na wzbogacenie się jest, moim zdaniem, zdobywanie osad. Większość z nich jest słabo broniona i łatwa do zdobycia. Jak zawsze najtrudniej zacząć. Posiadając już osadę na własność możesz wydawać następujące rozkazy:

Podatki - ustalasz ich wysokość (0-25).

Rozbudowa - możliwość postawienia dowolnego budynku.

Nowy legion - wystawienie przez osadę oddziału dziesięciu wojowników, z których możesz wybrać dowolną liczbę (koszt jednego wojownika 1000).

Budowa murów - stawianie murów obronnych.

Przez cały czas powinieneś kontrolować morale ludności, które się szybko zmienia. Spada, gdy zwiększasz podatki, a rośnie w przypadku rozbudowy miasta. Wzrost podatków również obniża przyrost demograficzny ludności. Po osiągnięciu 800 mieszkańców osada automatycznie zamienia się w miasto. Jak więc łatwo się domyśleć, im więcej posiadanych osad/miast, tym więcej pieniędzy z podatków. Kontrolowanie podatków jest ważne dlatego, że może dojść do buntu mieszkańców. Jeśli w mieście nie obozuje aktualnie żaden Twój oddział, to zostaniesz poinformowany o zajęciu miasta przez rebeliantów, natomiast jeśli będziesz miał tam swoją jednostkę, to zmuszony będziesz walczyć z rebeliantami.

Na koniec wada, druga i ostatnia (po wspomnianym już blokowaniu się postaci na przeszkodach). Przez fakt, że w naszym kraju kwitnie piractwo, autorzy programu wprowadzili, jak to bywa w zwyczaju, własny rodzaj zabezpieczenia. Jest to jak najbardziej zrozumiałe. Nie mogę jednak pojąć jednej rzeczy, dlaczego kontrola legalności kopii odbywa się kilkakrotnie, bądź nawet częściej podczas jednej rozgrywki. Przez cały czas trwania gry trzeba praktycznie mieć w zasięgu ręki instrukcję gry, żeby sprawdzać i wpisywać żądaną literę. Wiem, że winni są wszyscy nielegalni użytkownicy, lecz dlaczego mają cierpieć praworządni obywatele?

Reasumując - pomimo wspomnianych wad, moim zdaniem, gra jest rewelacyjna. Sądzę, że **Legion** spokojnie dorównuje wielu zagranicznym produktom, a nawet niektóre z nich przewyższa. Dobra grafika i muzyka, bogata fabuła, a także niepowtarzalność akcji zapewni kilka miłych godziny gry. Mam nadzieję, że zachęciłem wszystkich amigowych fanów RPG i strategii do sięgnięcia po **Legion**. I dobrze, bo warto.

Arkadiusz Matczyński

Dystrybutor:
GOBI SOFTWARE
ul. Szczerbiec 23
11-300 Biskupiec

OPISY

Torin's Passage

Producent: Sierra

Autorem najnowszej produkcji **Sierry**, gry **Torin's Passage**, jest nie kto inny jak Al Lowe. Jeszcze Ci to nic nie mówi? Al Lowe znany jest tak z dużego poczucia humoru, jak i z serii ***Leisure Suit Larry***, w której humor ten prezentował. W kolejnym swoim dziele połączył on umiejętności pisarskie z komediowymi, tworząc baśniową przygodę, która może uprzyjemnić czas całej rodzinie, bez względu na wiek.

Gra **Torin's Passage** jest zgoła odmienna od ostatnio wydanych, głośnych produktów **Sierry** (***Phantasmagoria***, ***The Beast Within***). Owe przebojowe molochy, umieszczone na kilku kompaktach, to mroczne, okraszone brutalnymi scenami gry, przeznaczone wyłącznie dla dorosłych odbiorców. **Torin's Passage** w przeciwieństwie do nich to wręcz stara, dobra baśń, jakby żywcem przeniesiona z czytanej w dzieciństwie książki do Twojego komputera.

Wybiła północ. W sypialni śpi para królewska z nowo narodzonym synem. Księżyc w pełni nie daje spać, budząc niepokój w duszy maleństwa, które zaczyna płakać. Za ścianą mag o czarnych myślach szykuje truciznę. Chce zabić królewskie dziecko. Matka, zaniepokojona płaczem, podnosi głowę z poduszki, lecz widząc zbliżającą się piastunkę, zasypia. Niania bierze chłopca na ręce i wychodzi z nim na taras, aby tam przy wtórze letniego wiatru uśpić dziecko. Zaczyna nucić kołysankę, nieświadoma zbliżającego się niebezpieczeństwa, czarnoksiężnik bowiem uwalnia siły zła - widmowe węże o czerwonych oczach. Gdy zbliżają się do kołyski, aby zabić księcia, dostrzega je opiekunka i wraz z dzieckiem ucieka w otchłań nocy.

Mijają lata. Jasnowłosy chłopiec, Torin, dorasta na wsi nieświadom swego pochodzenia. Chce wyrosnąć na bohatera i odwiedzać inne krainy. Tymczasem ojciec wysyła go do niedaleko położonego miasta. Wtedy też Torin staje się świadkiem strasznej rzeczy. Jego rodzice zostają uwięzieni w bryłach zielonego lodu i porwani przez trąbę powietrzną. Gdy dobiega do domu, pojawia się (niby przypadkiem) człowiek z głęboko nasadzonym na głowę kapturem. Ów stwierdza, że wszystko widział i jedyną osobą, która mogła tego dokonać jest wiedźma Lycentia.

W grze jesteś właśnie tytułowy Torinem - szesnastoletnim, ciekawym świata chłopcem, który wreszcie może spełnić swe marzenia zostania bohaterem. Wszystko to za sprawą złej wiedźmy, którą musisz odnaleźć. Chociaż nie wiesz, gdzie ona przebywa i znasz tylko jej imię, postanawiasz wyruszyć, aby złamać zaklęcie i uwolnić rodziców. Twoim zadaniem będzie także dowiedzenie się, kim tak naprawdę jesteś.

W tym miejscu rozpoczyna się Twoja wielka przygoda i niebezpieczne, aczkolwiek czasami prześmieszne poszukiwania. Akcja każdego rozdziału gry **Torin's Passage** odbywa się na jednym z pięciu poziomów Starty, przedziwnej planety, która składa się ze światów, kryjących pod powierzchnią następne światy. Każdy z nich to jakby inna planeta z charakterystyczną dla siebie atmosferą, wyglądem, ekosystemem, klimatem, no i przede wszystkim mieszkańcami.

1. The Lands Above to pierwszy ze światów. W nim rozpoczynasz swoją wędrówkę (jako Torin). To kraina chłopca, jego rodziców oraz rodziny królewskiej, od której to wszystko się zaczęło.

2. Escarpa jest drugim światem, jaki zwiedzisz. Będziesz poruszał się wśród domów na skałach. Escarpian zaś musisz zobaczyć sam.

3. Pergola to zielony świat pełen liliputów. „Małych wzrostem, lecz tęgich umysłem", gdyż zagadki w tym świecie nie należą do najłatwiejszych.

4. Asthenia jest czwartą krainą, jaką odwiedzisz, a należy do jałowych i wulkanicznych.

5. Tenebrous to dziwny świat; gadające drzewa, kwiaty oraz ludzie z wielkimi głowami. Zobaczysz sam, to zrozumiesz.

Torin's Passage to typowa przygodówka, polegająca na odkrywaniu. Nie możesz niczego przeoczyć i dlatego rozmawiaj z każdą (no, prawie) napotkaną osobą oraz oglądaj wszystko dokładnie, badając rzeczy, które spowodują rozjaśnienie kursora. Nigdy nie wiadomo, gdzie możesz znaleźć to, czego akurat potrzebujesz, aby wykonać jakieś zadanie. Jednak gdy się zatrzymasz oraz zbyt długo nie będziesz wiedział, co robić - nie przejmuj się i użyj pomocy. Jeśli się pomylisz i zginiesz, masz jeszcze wiele szans (praktycznie nieskończenie wiele), by rozwiązać dany problem i zwycięsko wyjść z opresji. Może to się zdarzać, gdyż zagadki występujące w grze mają różny stopień trudności, od banalnie łatwych aż do naprawdę ciekawych i trudnych (np. zagadka muzyczna sprawdzi Twoją znajomość dźwię-

ków i słuch). Niektóre mogą być zaskakujące nawet dla bardziej już doświadczonych graczy.

Obsługa gry jest dziecinnie prosta. Ekran podzielony został na dwie części. Pod oknem graficznym, na którym ma miejsce akcja, znajduje się główny interfejs gracza - tablica opcji kontrolnych gry. Znajdziesz tam:

1. Scenariusz, który zapisuje każdy dialog, a nawet Torina myśli. Korzystając z niego możesz odczytać każdy tekst, którego treść Ci umknęła.

2. Dwa schowki: jeden Torina, a drugi dla jego przyjaciela - Boogle.

3. Oryginalny system podpowiedzi w formie pisanych i mówionych dialogów, dostępny na klepsydrze ze znakiem zapytania.

4. Skaner, który pomoże Ci w wielu sytuacjach. Służy on do dokładnego badania przedmiotów na stworzonym przez niego hologramie.

Torin's Passage to gra dopracowana graficznie. Zawiera wieloplanowe, przesuwane tło, a także wiele elementów ręcznie malowanej animacji. Daje to naprawdę dobry efekt. Postacie zaludniające poszczególne światy są, jak dla mnie, bez zastrzeżeń. Co zaś się tyczy dźwięku, to na wstępie trzeba zaznaczyć, iż muzykę do gry skomponował Michel Legrand, autor muzyki do filmów. Poza tym efekty są dopracowane, a głosy podłożone z dużą starannością, o czym może świadczyć duża liczba ludzi je użyczających.

Jeśli chodzi o wymagania, to są one dość duże, ponieważ minimum to 486/25 MHz, 8 MB RAM oraz podwójnej prędkości CD-ROM.

Podsumowując, ta fascynująca przygoda, która zrodziła się w umyśle Ala Lowe (jego widok zawsze przywodzi mi na myśl Pavarottiego), pełna jest, jak już wspominałem, zwrotów akcji, niespodzianek i skrzącego się dowcipu tak sytuacyjnego, jak i słownego. Wierz mi, że Twoja podróż przez owe pięć światów nie będzie nużąca. Oczywiście, niektórym może być wstyd, że zabawiają się klasyczną baśnią (ojej! to nie wypada! w TYM wieku?!), ale jeśli tylko się przełamią, wstyd minie, a ucieczka z gry dopiero się zacznie. Powodzenia!

Na koniec coś na dobry początek (nieźle to brzmi) - wstęp do rozwiązania gry **Torin's Passage.**

The Lands Belove.

Wróć do domu. Weź linę i siekierę. Kliknij trzy razy na stwora w koszyku z wełną. Zabierz ze sobą również tabakierkę leżącą na stoliku obok fotela ojca. Na ścieżce z „robalami" użyj stwora z koszyka na liściach. Z drzewa przy rzece weź na liść ślimaki. Przeczytaj tabliczkę wiszącą na domu strażnika pilnującego przejścia między światami. Odrąb niebieski kryształ. Zaukaj do drzwi. Gdy strażnik się schowa, zapukaj jeszcze raz. Wróć w okolice drzewa z „robalami". Weź jagody. Idź do miasta. Wypuść ślimaki do rzeki. Dostaniesz błoto. Wróć do „robali". Użyj błota, a potem swego przyjaciela, Boogle. Będziesz miał małe ślimaki. Idź w prawo do przejścia na wodzie, a następnie prosto - do góry. Wejdź na najwyższą gałąź drzewa na skarpie. Użyj liny i skocz. Weźmiesz zielsko. Rozbujaj się i chwyć wystającego pnia. Wróć na drzewo. Użyj Boogle, aby odzyskać bagaż. Idź do strażnika przejścia. Po drodze z powyginanego drzewa weź korzeń. Daj strażnikowi: jagody, ślimaki, zielsko i korzeń. Użyj niebieskiego kryształu na konsoli - po prawej. Wszystkie bloki znajdujące się na środku muszą być schowane. Weź proszek do tabakierki, a potem użyj go. Witam w drugim świecie, świecie Starty...

Dalszy ciąg już wkrótce.

RAPOL

Torin's Passage

8 8 9

PRZYGODOWA

PC

486/25 MHz
8 MB RAM
SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:

IPS Computer Group

ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 542-27-66

OPISY

The Terminator: Future Shock

Producent: Bethesda Softworks

Filmy Terminator prześladują twórców gier komputerowych od bardzo dawna. Do tej chwili powstało już kilka mniej lub bardziej udanych (przeważnie to pierwsze) programów na podstawie znanych produkcji z Arnoldem Schwarzenegerem. Do najbardziej znanych tytułów należą dwa programy firmy ***Ocean*** przeznaczone na komputery Amiga, Atari ST oraz PC, które jednakże ograniczyły się do kopiowania poszczególnych scen, wskutek czego efekt pozostawia nieco do życzenia. Trochę lepszy poziom prezentuje strzelanina wydana na konsole, która wykorzystuje wątek wojny z robotami w przyszłości. Jak się okazuje, był to trafny pomysł, którego następstwem jest pojawienie się ***Terminator: Rampage***. Pomimo trafnie dobranej fabuły, gra przedstawiała sobą również sporo niedociągnięć, które bynajmniej nie przysporzyły jej popularności. Jednak oto nadszedł produkt zapewniający doskonałą zabawę w oparciu o pomysł rodem z wyżej wymienionego filmu. Mam na myśli dzieło programistów z **Bethesda Softworks** pod efektownym tytułem **The Terminator: Future Shock**.

Niewątpliwie jest to jak dotąd szczytowe osiągnięcie w temacie wojny z cyborgami. Dlaczego? Przede wszystkim, za względu na akcję. Naturalnie autorom nawet nie przyszło do głowy przydzielenie Ci roli Arniego. Pomysł ten został wykorzystany wcześniej i nie zdał egzaminu, dlatego sięgnięto po inne rozwiązanie. Rzecz dzieje się w przyszłości. Niedobitki ocalałych z atomowej zagłady toczą rozpaczliwą walkę o przetrwanie z bezdusznym komputerem Skynett i jego żołnierzami. Na Ziemi panuje chaos, pogłębiany przez terror maszyn. Na terenie Los Angeles działa grupa bojowników starających się zakończyć wojnę. Ty jesteś jednym z nich. Cóż to oznacza? Kolejne kilkanaście misji z bronią w ręku, pełnych emocji i zagrożeń czających się za najbliższym rogiem.

Bardziej spostrzegawczy zapewne domyślili się, że chodzi o kolejną strzelaninę trójwymiarową na bazie ***Dooma***. Proszę jednak nie odkładać jeszcze pisma, ani nie przewracać strony. **Terminator** nie jest bowiem następnym naśladownictwem tego legendarnego już programu. Zawiera sporo elementów oryginalnych, które z pewnością przyciągną wielu potencjalnych obrońców ludzkości.

Gra oferuje trzy różne rodzaje przygody, oczywiście nie od razu. Jest to tradycyjny marsz przez pole bitwy, jazda samochodem przez przedmieścia oraz lot myśliwcem. Zacznijmy od tego pierwszego, gdyż największe zarzuty co do kopiowania prekursora gatunku padną zapewne tutaj.

Najpierw sceneria. Spora część akcji rozgrywa się nie tylko we wnętrzach budynków, ale i na świeżym, choć zabójczym powietrzu. Prawdę mówiąc, zanim dotrzesz do celu misji, będziesz musiał znaleźć budowlę, w której się on znajduje. Oznacza to penetrację ruin w poszukiwaniu odpowiedniego wejścia. Wszystkie elementy świata przyszłości dopracowano szczegółowo, czego efektem jest nastrój zagrożenia i przygnębienia. Wśród zniszczonych budynków palą się ogniska, gdzieniegdzie stoją wraki samochodów niezdatne już do użytku. Jeśli spojrzysz w górę, zobaczysz czyste niebo i Księżyc. Ze zrozumiałych względów wszelkie operacje jednostek ludzi przeprowadzane są wyłącznie w nocy. Nierzadko spotkać można również hałdy gruzu przesłaniające widok, a w istocie stanowiące osłonę przed wrażym ogniem. Natomiast wszystko ulega zmianie po wejściu do wnętrza budynku. Otwarte przestrzenie ustępują miejsca ciemnym i ciasnym korytarzom, oświetlanym jedynie przez słabe żarówki. Musimy się jednak dobrze zrozumieć. Mówiąc ciasne mam na myśli naprawdę wąskie przejścia, w których nawet największy zawadiaka dostałby klaustrofobii. To są nareszcie prawdziwe piwnice! Dodatkowo zaznaczyć należy, iż przeżycie w nich stanowi poważny problem ze względu na trudności w poruszaniu się i wykonywaniu bardziej skomplikowanych manewrów. Kondygnacje mają czasem kilka pięter i składają się ze skomplikowanych systemów korytarzy. Oczywiście, każdy poziom zawiera drzwi i tajne przejścia, co, jak zwykle, uatrakcyjnia rozgrywkę. Notabene, według mnie wnętrza budynków są zbyt ciemne, przez co trudno rozeznać się w terenie.

O polu bitwy nie można powiedzieć nic złego. Tym bardziej, że autorzy zadbali, abyś nie miał czasu rozglądać się w poszukiwaniu jakichś uchybień. Po całym obszarze wałęsają się przeróżne maszyny, których jedynym celem istnienia jest unicestwienie Twojej osoby. Występuje ich około dwadzieścia rodzajów, co wydaje się być liczbą całkowicie wystarczającą. Najłatwiejsze do zniszczenia są „poduszkowe bomby", które choć poruszają się szybko, mają jedną podstawową zaletę: nie strzelają, przez co można spokojnie do nich

wycelować i zlikwidować dwoma strzałami. Oprócz tego atakują Cię potężne automaty, łażące po korytarzach, działka umieszczone na ścianach bądź dobrze znane człekokształtne roboty. Niektóre z nich stanowią dość istotny problem nie tyle ze względu na siłę ognia, co umiejętność bezszelestnego poruszania się, dzięki czemu trudno jest je wykryć na czas.

Naturalnie, przygotowano również potężny arsenał złożony z kilkunastu rodzajów broni, począwszy od zwykłego pistoletu maszynowego UZI, przez wyrzutnie granatów, a skończywszy na miotaczach laserowych. Mimo tego walka nawet z ich pomocą nie należy wcale do łatwych. Wróg ostrzeliwuje się często i gęsto i nie raz trzeba dużego sprytu, aby go zlikwidować. W tym miejscu warto zwrócić uwagę na sposób celowania oraz chodzenia, gdyż są to elementy, które decydują o pewnych modyfikacjach tradycyjnego modelu walki w **Terminatorze**. Otóż mam przyjemność przekazać radosną wiadomość: koniec ze strzelaniem wyłącznie przed siebie. Celownik karabinu został częściowo uniezależniony od kierunku ruchu, co oznacza, możliwość poruszania się do przodu i strzelania w górę lub w dół. Nie jest to może pełna swoboda (nijak nie da się strzelać np. do tyłu), jednak z pewnością sprawę rozwiązano lepiej, niż w *Cyclones*. Dzięki temu nareszcie da się dokładnie przymierzyć do strzału.

Miejsce, w które wycelowany jest karabin obrazuje niewielka czerwona kropka. Samo wystrzeliwanie pocisków opracowano całkiem nieźle, w sposób podobny do znanego z *Dark Forces*. Uwagę zwraca zwłaszcza posługiwanie się karabinem laserowym. Oprócz tego dysponujesz kilkoma rodzajami granatów, jednak rzucanie ich można by chyba poprawić. Za wzór stawiam tu *Terminal Terror*. Ale nie czepiajmy się drobiazgów. Ogólnie rzecz biorąc, pod względem walki program spisuje się znakomicie.

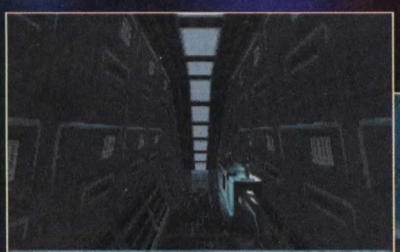
Tyle, jeśli chodzi o podobieństwo do *Dooma*. Omawiany program zawiera jeszcze dwie, wspomniane już wcześniej sekcje bitewne. Pierwsza to jazda samochodem bojowym w misjach uderzeniowych i ratunkowych, druga natomiast to lot myśliwcem szturmowym nad polem bitwy. Co do jazdy, widać podobieństwo do *Quarantine*, choć oczywiście nie całkowite. Różnice dotyczą zarówno wyglądu sekcji, jak i jej celu. Trudno w tym miejscu mówić o realizmie, jednak uczciwie trzeba przyznać, że zabawa jest przednia. Lot koszący to coś pośredniego między klasycznym symulatorem, a *Terminal Velocity* (że też te wszystkie gry muszą mieć tak podobne nazwy). Nie da się ukryć, iż programiści włożyli sporo wysiłku zarówno w urealistycznienie wrażeń, jak i odpowiedni poziom inteligencji przeciwnika. Ta sekcja prezentuje nieco inny rodzaj zabawy, gdyż oprócz niszczenia celów naziemnych, napotkasz również samoloty sterowane przez Skynett. Pozwolę sobie pominąć opis wskaźników kabiny, gdyż ich znaczenie jest na tyle oczywiste, że każdy da sobie z tym radę.

Terminator, jak widać, oferuje bardzo różnorodną rozrywkę, dzięki czemu mogą sięgnąć po niego miłośnicy różnych typów gier. Pod merytorycznym względem nie można mu nic zarzucić. Zobaczmy jednak, czy tak samo jest z oprawą wizualną i dźwiękową.

Graficznie program realizuje wzorce zaczerpnięte z filmu. Gruzowiska i wszechobecny krajobraz zniszczenia przypomina niektóre charakterystyczne sceny. W dodatku do ich tworzenia wykorzystano dość nietypowy standard graficzny, dzięki czemu gra absolutnie nie przypomina swoich poprzedników. Jedyny zarzut, jaki mogę wystosować pod jej adresem, to zbyt ciemna paleta barw, jednak nawet ona buduje posępny nastrój. Co do dźwięku, także jest nieźle. Nie ma może oszałamiającej muzyki, ani zapierających dech w piersiach efektów, ale poziom jest utrzymywany przez cały czas. Kiedy idziesz, słychać Twoje kroki; podobnie odpowiednie odgłosy wydają maszyny. Przy eksplozji daje o sobie znać charakterystyczny huk. Jako tło występuje cichy szum odgłosów nocy, zwiastujący być może rychłą zagładę.

Ogólnie mówiąc, mamy tu zatem bardzo sprawnie zbudowaną atmosferę, która całkowicie spełnia swoje zadanie. **The Terminator: Future Shock** jest grą dobrze wykonaną. Posiada interesującą fabułę (to nie, że niezbyt oryginalną) i wzorową realizację. Co więcej, program spokojnie broni się przed zarzutem kopiowania wcześniejszych produkcji. Co prawda akcja opiera się na takich samych założeniach, jednakże reszta stanowi odrębny świat. Program posiada własny styl i właściwy tylko sobie nastrój, co rzadko można powiedzieć o dziełach konkurencji. Jest to zdecydowanie obowiązkowa pozycja dla wszystkich zabijaków.

Piotr Bilski
„Alien"



The Terminator: Future Shock

9 8 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486 DX
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:

IPS Computer Group

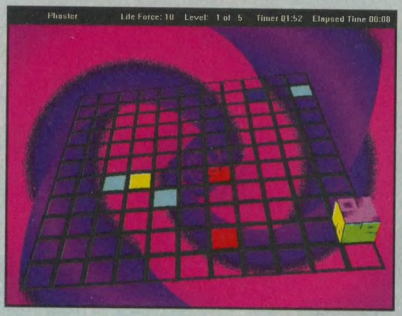
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66

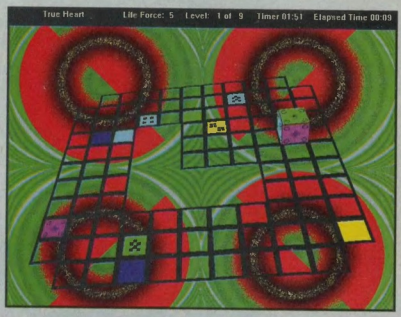
OPISY

ENDORFUN

Producent: Time Warner Interactive

Tak mało na naszym rynku pojawia się gier logicznych, że praktycznie każda próba w tym kierunku wydaje się być „skazana na sukces". Niestety, większość nie zasługuje na naszą uwagę, gdyż jest tylko słabą mutacją starego hitu lub absolutnie niezrozumiałym novum. Na szczęście, od czasu do czasu pojwia się naprawdę coś nowatorskiego, a jednocześnie dobrego. Przykładem takiego programu jest **Endorfun**.





Endorfun to gra kolorów, muzyki i wzorów. Wymaga refleksu, cierpliwości, a nade wszystko odpowiedniej strategii. Głównym elementem jest kostka (sześcian), którym sterujesz za pomocą klawiatury lub myszy. To, jaki sposób sterowania wybierzesz, zależy od Ciebie. Boki kostki to różnokolorowe pola. Przede wszystkim musisz nauczyć się przesuwać kostkę na dowolny kwadrat planszy w taki sposób, aby wybrany przez Ciebie kolor znalazł się na wierzchu sześcianu i był identyczny z barwą przykrywanego kwadratu. W grze występują też inne elementy, zwane blokami i siłą życia, występujące w takich samych sześciu kolorach jak te na ścianach kostki. Gdy zatrzymasz się na którymś z tych elementów zostanie on wchłonięty. Bloki występują w dwóch rodzajach: jako zwykłe i dodatkowe, które z kolei dzielą się jeszcze na trzy odmiany: mnożące, czasowe i globalne. Twoim zadaniem jest niedopuszczenie do tego, aby bloki złapały Cię w pułapkę. Musisz więc je wchłaniać, oczyszczając sobie tym samym pole, a także zdobywać kolejne punkty.

Endorfun posiada trzy poziomy trudności, na które składa się ok. 500 plansz. W menu masz do wyboru trzy rodzaje gry:

1. Na czas - musisz możliwie jak najszybciej zakończyć partii poprzez przechwycenie wszystkich pojawiających się sił życia (pozwoli to na przeniesienie się do następnej planszy);

2. Na wytrwałość - tu przeciwnie, Twoim zadaniem będzie utrzymanie się na planszy jak najdłużej;

3. Na punkty - musisz osiągnąć jak największą ilość punktów w określonym czasie.

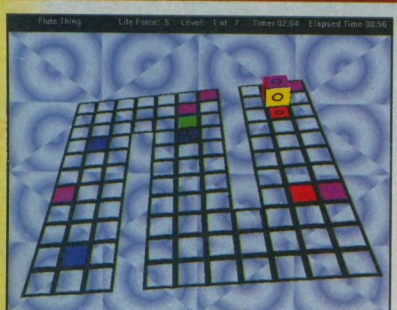
Na końcu każdej planszy, niezależnie od tego, czy wygrałeś czy przegrałeś, na monitorze pojawia się komunikat. Oto niektóre z nich: „Moje serce przepełnione jest radością", „Jestem kochany, jestem zdrowy, jestem silny", „Jestem wyjątkowy i niepowtarzalny", „Mogę dokonać wszystkiego", „Czy już Ci lepiej? Jeśli nie, to zagraj w tę grę!".

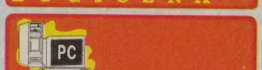
Muzyka w **Endorfun** kojarzy się z rytmami afrykańsko-arabskimi. Ich nastrój jest wręcz nieprawdopodobny i w mojej ocenie mogą wywołać u grającego stan głębokiego transu. Naturalnie, transu relaksacyjnego. Szczerze mówiąc, już dla samej muzyki warto sięgnąć po tę grę.

Grafika dostosowana jest do rytmów muzyki - prosta, ale jednocześnie żywa, mrugająca, świecąca, migocząca i wijąca się tęczą barw (zwłaszcza tła). Takie rozwiązanie wydawać by się mogło męczące, muszę jednak stwierdzić, że tak nie jest. Być może zadziałał tu specyficzny dobór kolorów albo fakt ich pulsowania w rytm muzyki, ale całość nie przeszkadza, a wręcz pomaga skupić się na samej rozgrywce.

Szczerze mówiąc, nie dostrzegłam minusów w tej grze. Jedyną rzeczą, w dodatku dyskusyjną, jest fakt stapiania się kolorów pól z tłem, ale wszakże można (i należy) traktować to jako dodatkowe utrudnienie. Poza tym wszystko jest OK. Mam nadzieję, że **Endorfun** zrobi na Tobie takie samo wrażenie jak na mnie i że sięgniesz po tę grę. Jeśli lubisz gry logiczne, powinieneś zrobić to na pewno. I pamiętaj - tutaj przede wszystkim się odpoczywa. Choć czasami, kiedy sekundy upływają, a bloków jest coraz więcej...

Iza Makowska





Dystrybutor:
BobMark International,
ul. Smocza 18,
01-034 Warszawa,
tel. 380502

rodzaje lampki, strzelać w różnego rodzaju tunele itd. Przez cały czas grze towarzyszy miła dla ucha muzyka. Po każdych bonusach włączają się dodatkowe efekty. Oczywiście, nie zabrakło także odgłosów kolei, które pojawiają się przy zapalniu różnych lampek. Istnieje możliwość ustawienia swoich preferencji, tzn. liczby kul, szybkości działania tiltu, a nawet własnej klawiszologii.

THOMAS PINBALL

Producent: Alternative

Thomas Pinball jest kolejnym fliperem przeznaczonym tym razem dla najmłodszych graczy. Zapewne wszystkie dzieciaki ogladające Cartoon Network znają serial rysunkowy „Thomas Tank Engine". Filmowy pomysł został przeniesiony tu na komputerowy stół. Mamy do dyspozycji cztery bilardy. Każdy z nich dotyczy innej lokomotywy z uśmiechniętą twarzyczką. Najbardziej okazale prezentuje się pierwszy bilard prezentujący tytułowego bohatera - Thomasa. Grafika jest niezwykle bogata w kolory, co jest miłe dla oka. Kulka odbija się w miarę dobrze, lecz nieraz niespodziewanie przyspiesza. Punktów nie zdobywa się łatwo. Musisz dosyć dobrze mierzyć, by trafić w bonusowe miejsca. Jak to ostatnio w pinballach się dzieje, najbardziej się opłaca zapalać różnego

Uważam, że **Thomas Pinball** może podobać się każdemu młodemu graczowi. Zapewne nie dorówna nigdy swoim starszym kolegom stworzonym przez **21st Century**, lecz swoją prostotą gwarantuje najmłodszym użytkownikom komputera mile spędzone chwile.

Arkadiusz Matczyński

Kingdom O'Magic

Producent: SCI

Choć wyśmiewanie cudzych osiągnięć jest jedną z moich ulubionych rozrywek, to z przykrością muszę przyznać, iż jest kilku takich, którzy biją mnie w tym procederze na głowę. Moim niedoścignionym wzorem pozostaje Mel Brooks. Ten znany hollywoodzki aktor i reżyser filmowy w jednym wyspecjalizował się w kręceniu obrazów, których podstawowym celem jest parodiowanie filmów uznanych bądź to przez krytykę, bądź też przez publiczność. Pozwolę sobie tutaj wymienić chociażby „Kosmiczne jaja", w których bez pardonu rozprawiono się z heroizmem księżniczki Lei, odwagą Hana Solo oraz walką na świetliste miecze; „Facetów w Rajtuzach", z których wynika, że rap był bardzo popularny już w średniowiecznej Anglii; czy też jego najnowszy film „Dracula" parodiujący... Frankensteina. Nie, jasne, że nie. Żartowałem. Miałem oczywiście na myśli Robocopa, ehm, to znaczy Draculę.

Tak się składa, że moda na tworzenie parodii tego, co wielu ludzi uważa za świętość, trafiła również do światka (półświatka?) gier. Stało się to dzięki firmie **SCI**, która swój najnowszy program, **Kingdom O'Magic**, w całości niemalże poświęciła zbeszczeszczeniu najświętszego sakramentu miłośników fantasy, jakim jest Śródziemie Tolkiena. Zupełnie przy okazji nie oszczędzono także legendy o Rycerzach Okrągłego Stołu, gier ***Dooma*** i ***Star Treka*** oraz kilku innym znanych programów, opowieści lub filmów, których jednakże nie zamierzam wymieniać (z sobie tylko znanych powodów). I muszę przyznać, że z bardzo dobrym efektem... zaraz, zaraz, jaki efekt? Hej, czy ktoś wie, co chciałem powiedzieć?

CO CHCIAŁEM POWIEDZIEĆ?

Kingdom O'Magic to bardzo przyjazna gra między innymi dlatego, że cały czas towarzyszy Ci (chyba) mnich służący poradą w tych wszystkich momentach, kiedy nie wiesz, co dalej zrobić, oraz w setkach innych sytuacji, gdy wiesz doskonale, jaki będzie Twój następny ruch i jego porady są całkowicie zbyteczne. Swoją przygodę, kierowany mądrymi uwagami przewodnika, zaczynasz od wskazania, kim chcesz grać. Do wyboru masz dwie opcje: zielonego jaszczura imieniem Thidney (he's mean, he's green, he's a questing machine) oraz blond seks-bombę, Shah-Ron. Jak to zwykle bywa, obydwie postacie dysponują osobnym bagażem wad i (złych) doświadczeń życiowych, Ty zaś musisz wybrać mniejsze zło. Punkt drugi zabawy to wskazanie jednej z trzech przygód, w której chcesz brać udział. O każdej z nich z pewnością słyszałeś z bajek, które opowiadano Ci niegdyś na dobranoc, jednak w **Kingdom O'Magic** brzmią one jakby trochę inaczej. Pozwól, że słowami mnicha przybliżę Ci pierwszą z nich. Jest to „(...) dobra, tradycyjna, staromodna przygoda, w której musisz ocalić smoka, odnaleźć królewnę oraz zabić skarb... Żadnej księżniczki wprawdzie tutaj nie znajdziesz, ale chwytasz chyba, o co chodzi?" No tak, mam nadzieję, że chwytasz, bo ja nie. Pozostałe dwie przygody są równie pokręcone.

Z CZEGO MAM SIĘ ŚMIAĆ (część I)

W tym paragrafie chciałbym wskazać Drogim Czytelnikom kilka aspektów **Kingdom O'Magic**, które ja oraz kilku moich znajomych uznało za bardzo zabawne (niektórzy z nich nie wytrzymali i pękli, w związku z czym chciałbym zadedykować ten paragraf ich pamięci).

Kingdom O'Magic to bardzo tradycyjna gra przygodowa z gatunku wskaż-kliknij-weź-zanieś-i-połóż. To jednak nie wszystko. Istotną rolę w tradycyjnych grach przygodowych odgrywa również komunikacja z innymi postaciami, których, jak podaje informacja reklamowa na opakowaniu gry, spotkasz ponad 90, a która (komunikacja) odbywa się na poziomie werbalnym. Oznacza to, że

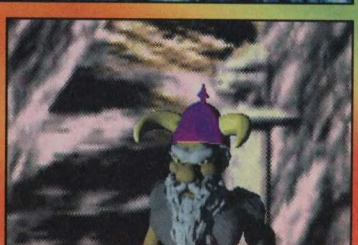
a) musisz mieć kartę dźwiękową, gdyż PC Speaker jest zbyt słaby, aby dobrze odtworzyć mowę ludzką, elfią, krasnoludzką, oraz odgłosy jeszcze kilku innych ras

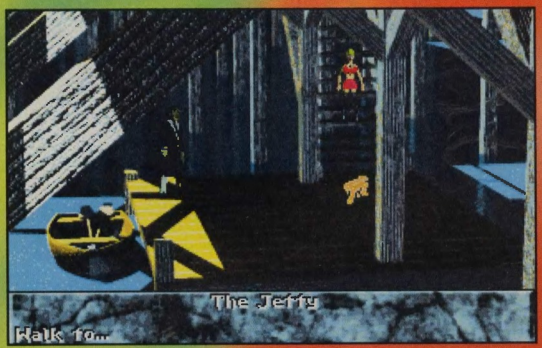
b) musisz dobrze rozumieć angielski, gdyż bez względu na przynależność rasową, wszystkie istoty i tak porozumiewają się między sobą tylko w tym konkretnym języku, z czego wniosek, że bez jego znajomości możesz w ogóle nie zrozumieć

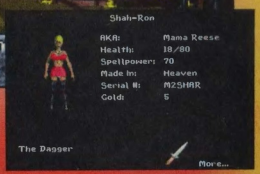
a) co mówisz

b) co ktoś mówi do Ciebie.

Na szczęście program dysponuje opcją wyświetlania dialogów w formie pisemnej u dołu ekranu, która powinna umożliwić Ci lepsze zrozumienie wypowiadanych słów. Oczywiście, nadal jest to tekst po angielsku. Widać Studia Filmowe w Łodzi pomyliły się i przysłały nie te napisy, co trzeba. Apeluję zatem do dystrybutora **Kingdom O'Magic** w Polsce, firmy Digital Multimedia Group o jak najszybsze uporanie się z tym problem i dystrybucję **Kingdom O'Magic** w poprawionej, polskiej wersji językowej.







Na czym to ja skończyłem? ... (myślę). Aha, już wiem. Komunikacja. W trakcie rozmowy masz do wyboru trzy opcje nawiązania rozmowy, z których każda reprezentuje inny typ nastawienia emocjonalnego do rozmówcy. Możesz być więc: uprzejmy, neutralny lub wybitnie opryskliwy. Nie nagadasz się jednak zbyt wiele, gdyż zgodnie z wyborem, jakiego dokonałeś, komputer automatycznie poprowadzi dalej każdy dialog aż do momentu, w którym znów będziesz musiał zadecydować, jak mocno po raz kolejny chcesz urazić rozmówcę. Ponieważ krainę O'Magic zamieszkują istoty równie pokręcone, jak te, które stworzyły ten program, możesz spodziewać się odpowiedzi równie ciętych i pokrętnych, jak Twoje pytania. Urażona babcia odchodzi na przykład ze słowami: „Opuszczam tę grę. Być może miałam dać Ci jakieś niezwykle ważne w Twojej misji przedmioty, ale teraz życzę Ci tylko wszystkiego najgorszego. Żegnam." Hmm... chyba nigdy się nie dowiem, co babcia miała na myśli.

Z CZEGO MAM SIĘ ŚMIAĆ (część II)

Jak to zwykle bywa w grach przygodowych, niektóre miejsca możesz odwiedzić tylko o odpowiedniej porze. Dla przykładu podam, że na dyskotekę w Flake Town wpuszczają wyłącznie nocą. Jak jednak poznać, że jest noc? To proste. Nastanie nocy w krainie O'Magic poznasz po tym, że na słoneczne, błękitne niebo opada nagle granatowa, usiana gwiazdami plansza. Natomiast dzień, jeśli by kto pytał, rozpoczyna się wtedy, gdy olbrzymia kula zawieszona na długim łańcuchu, (standardowe urządzenie do burzenia domów) tłucze tę planszę na drobne kawałki. Ukazuje się wówczas słoneczne, błękitne niebo, to samo zresztą, które zasłonięto wcześniej wraz z nastaniem nocy. Jak szybko zauważysz, proces ten powtarza się dzień w dzień i noc w noc. Proste i urocze, prawda?

Nie o tym jednak chciałem mówić. Jedną z najbardziej intrygujących cech **Kingdom O'Magic** jest to, że masz nieograniczony wgląd w dane osobowe wszystkich istot, jakie spotkasz na swojej drodze. Znajdziesz tam naprawdę szokujące informacje, zresztą niezwykle istotne, jeśli poważnie myślisz o ukończeniu gry, np. miejsce produkcji (tylne siedzenie samochodu), numer seryjny (#9GRN763), ilość złota (brak danych), zdrowie (IDDQD), ukryte talenty (nocne moczenie się). Możesz nawet sprawdzić, jakie przedmioty ma dana postać, a tym samym dowiedzieć się, kto przed Tobą wpadł na pomysł kradzieży tych 20.000 sztuk złota, które tak by Ci się teraz przydały.

Osobne zagadnienie do rozważenia to geografia świata O'Magic (oraz jego geologia, folklor, klimat, języki, budowa stratosfery, rozkład wód podziemnych i liczba biedronek na metr kwadratowy - wszystkie te problemy zostaną obszernie omówione w obszernym dodatku, który w gigantycznym nakładzie powinien ukazać się, zanim skończysz czytać tę stronę). Jak już mówiłem na początku, **Kingdom O'Magic** to parodia Śródziemia i dlatego znajdziesz tutaj wszystkie charakterystyczne miejsca, które drużyna Powiernika Pierścienia odwiedziła w drodze do Mordoru. Nie daj się tylko zmylić przez nieco zmienione nazwy własne. Minar Tirith to już tylko Minor Tragedy, zaś Mordor nazywa się teraz Koridor. Bądź również CZUJNY! Na drogach grasują upiory pierścienia i pilnie poszukują magicznych pierścieni (jakie szczęście, że w grze nie występuje ani jeden magiczny pierścień). Zwróć szczególną uwagę na Upiora Pierścienia #7 - to ten, któremu prawie udało się zdobyć pierścień.

ERRATA do „Z czego mam się śmiać (część II)"

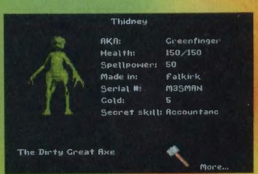
W linii, eee... no, tam gdzie jest napisane „numer seryjny". W nadesłanym brudnopisie miałem #9GRn763, podczas gdy w druku ukazało się #9GRN763. Za zaistniałą pomyłkę przepraszam tego miłego pana, który napisał mi ten tekst.

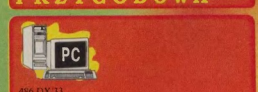
Aby nie psuć Państwu zabawy, wszystkie przytoczone dane osobowe zmyśliłem.

NA KONIEC KILKA SŁÓW POWAŻNIE

Nie wydaje mi się, aby **Kingdom O'Magic** w jakimkolwiek stopniu można było choć trochę uznać za poważną grę. Jest to niekończąca się historia (z puentą) pełna gagów (niesmacznych), żartów (często o perwersyjnej naturze) i dowcipów (zwykle obscenicznych), która jest całkowicie pozbawiona sensu. Właściwie to można się z niej tylko śmiać. Do tego nadaje się wyśmienicie.

Piotr Orcholski
(godzina 2:45 w nocy)





Dystrybutor:
Digital Multimedia Group
ul.Grzybowska 39
00-855 Warszawa
tel. 620 82 99

OPISY

Psychic Detective

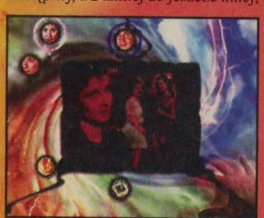
Producent: Electronics Arts

Nikt chyba nie zaprzeczy, że wraz z pojawieniem się napędów CD-ROM nadeszła nowa era dla przemysłu związanego z komputerową rozrywką. Niestety, praktyka życia codziennego pokazała, że „interactive movies" w wielu przypadkach są po prostu komputerowym odpowiednikiem filmów klasy B. Człowiek ogląda/gra w coś takiego i jednocześnie zastanawia się, dlaczego to robi.

Na szczęście, coraz częściej pojawiają się gry, którym z czystym sumieniem można poświęcić nieco więcej uwagi. Jedną z nich jest **Psychic Detective** firmy **Electronics Arts**. Program ten stanowi swego rodzaju rewelację, gdyż w całkowicie odmienny sposób potraktowano w nim rolę, jaką ma do spełnienia gracz, choć w zasadzie słowo „widz" byłoby nawet lepsze, bowiem Twoja aktywność przed monitorem komputera sprowadza się jedynie do decydowania, oczami którego z bohaterów filmu chcesz w danym momencie śledzić rozwijającą się na ekranie akcję... Hmm, czyż nie brzmi to intrygująco?

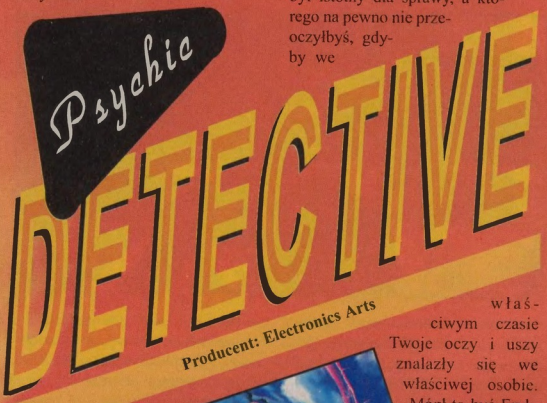
Detektyw z rozszczepieniem jaźni

Źródłem tej ekstrawagancji jest osoba głównego bohatera gry, niejakiego pana Eryka Foxa, który posiadł umiejętność wnikania w umysły innych osób. Od dzieciństwa odznaczający się zdolnościami z pogranicza parapsychologii, Eryk przez wiele lat zaniedbywał swoje liczne talenty. Wszystko zmieniło się jednak pewnego wieczoru, gdy zjawiła się u niego niejaka Laina Pozok (gra ją polska aktorka, Beata Pozniak!) prosząc go o pomoc w rozwiązaniu tajemnicy śmierci jej ojca. Gdy Eryk przystał na tę propozycję, Laina odkryła przed nim, jak potężne moce drzemią w jego umyśle i nauczyła go je kontrolować. Od tej pory Eryk mógł wniknąć w umysł dowolnego człowieka, który znalazł się w zasięgu jego wzroku i swobodnie korzystać z jego oczu i uszu. Mógł posunąć się nawet dalej i z danej osoby „przeskoczyć" w umysł następnej, a z tamtej do jeszcze innej;



za każdym razem czyjeś oczy i uszy stawały się zaś jego własnymi. Na tym jednak nie koniec. Trzymając w ręku jakiś przedmiot, na przykład bransoletkę, Eryk był również w stanie odczytać związane z nią emocje innych ludzie, jak również prześledzić przebieg wydarzeń, w których brała ona udział. W ten sposób miał zapewnione wspaniałe źródło informacji.

Laina Pozok nie objawiła jednak Erykowi tych mocy tylko dla zabawy. Sprawa, z którą do niego przyszła należała do gatunku tych, w których trudno długo pozostać przy życiu. Tylko specyficzne umiejętności Eryka mogły sprawić, że zdoła on odkryć komu można zaufać, a kogo należy wystrzegać się jak ognia; kto jest jego przyjacielem, a kto życzy mu wszystkiego najgorszego; w końcu dowiedzieć się, czym jest tajemniczy Czarny Diament, nad którym przed śmiercią pracował ojciec Lainy.



Jak w to się gra?

Po tym krótkim wprowadzeniu być może łatwiej przyjdzie Ci uzmysłowić sobie jak wyjątkową grą jest **Psycho Detective**. Z drugiej strony stwierdzenie „jak wyjątkowym filmem jest **Psycho Detective**", byłoby równie trafne, gdyż granica między jednym a drugim zatarła się tutaj niemal całkowicie. Na ekranie monitora oglądasz najprawdziwszy film, w którym różni ludzie rozmawiają ze sobą, kłócą się, jeżdżą na wrotkach, a nawet zabijają się. Ten ostatni aspekt jest o tyle ciekawy, że w większości przypadków z osoby mordercy w jednej chwili możesz „przenieść się" do osoby, która właśnie traci życie. Brrr, aż ciarki przechodzą.

Najciekawsze w całym tym „skakaniu" z jednego umysłu do drugiego jest fakt, że Eryk wcale nie przestaje funkcjonować w czasie, gdy patrzy na świat oczami na przykład Lainy. W rezultacie, wracając „do siebie", często znajdujesz się w zupełnie obcym miejscu. Ale przecież w końcu się tam znalazłeś, musiał istnieć więc jakiś powód, dla którego przyszedłeś w to miejsce... Być może w czasie, gdy przebywałeś w umyśle innego człowieka, straciłeś z pola widzenia jakiś wątek, który był istotny dla sprawy, a którego na pewno nie przeoczyłbyś, gdyby we właściwym czasie Twoje oczy i uszy znalazły się we właściwej osobie. Mógł to być Eryk, ale równie dobrze mogła to być inna osoba... Strasznie skomplikowane, ale w ten właśnie sposób zdobywasz w **Psychic Detective** informacje.

Nie zawsze pozostajesz biernym obserwatorem. W niektórych sytuacjach masz możliwość wywierania wpływu na osoby, z którymi się stykasz i decydowania, jak mają się względem Ciebie zachowywać. Czy wielki, ponury facet, który zaskoczył Cię w ciemnym zaułku ma być agresywny, uległy czy przyjacielski? Myślę, że pierwsza opcja zdecydowanie odpada. Miło jednak, że to TY decydujesz za niego...

Film, który nie ma końca

W sumie oglądasz film, który coraz bardziej wciąga Cię w mroczny świat szaleńców, schizofreników i maniakalnych morderców (przynajmniej takie odnosi się wrażenie), a jednocześnie pozwala Ci zebrać różne informacje. Podsłuchujesz czyjeś rozmowy, badasz przedmioty, które wpadną Ci w ręce, wycierasz z kurzu wspomnienia różnych osób - wszystko po to, aby choć trochę uchylić rąbka tajemnicy, w której śmierć jakiegoś naukowca wbrew pozorom

wcale nie jest najważniejsza. Najciekawsze w tym wszystkim jest to, iż finał filmu za każdym razem może wyglądać zupełnie inaczej, a to dlatego, że trudno jest powtórzyć kombinację osób, w których się znajdziesz i przez które poznasz różne fakty lub weźmiesz udział w różnych wydarzeniach. Mogę jedynie podpowiedzieć, że ze wszystkich możliwych finałów tylko jeden oznacza Twój całkowity sukces. Pozostałe prowadzą albo do Twojej śmierci, albo do zagłady świata, albo do zaskakującego odkrycia, że odkryłeś jakąś mroczną tajemnicę, ale tak naprawdę nie wiesz, co z nią zrobić, albo...

Jeśli znudziły Ci się tradycyjne gry...

...zdecydowanie polecam **Psychicznego Detektywa**. Program ten sprawia, że człowiek odczuwa dreszczyk emocji, zarezerwowany dotąd tylko dla sali kinowej, ewentualnie dobrego filmu w telewizji. I mimo że jakość obrazu wciąż nie jest doskonała, że gra aktorów specjalnie nie zachwyca, że co jakiś czas trzeba wymienić dysk (są trzy), to jednak **Psychic Detective** jest wart poświęconego nań czasu.

Piotr Orcholski

Psychic Detective

8 8 8

PRZYGODOWA

PC

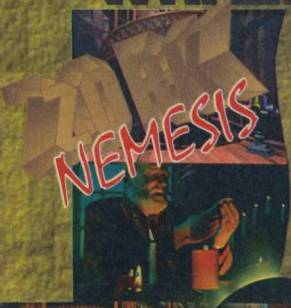
486DX/50 MHz
8 MB RAM
SVGA+VESA+1MB
CD-ROM x2

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66

Zamów grę, którą chcesz kupić w naszej firmie,
a otrzymasz specjalną cenę z 10% upustem

CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ ?!

DLA PIERWSZYCH 100 KLIENTÓW
NAGRODY NIESPODZIANKI



EXPECT NO MERCY	97,69
DAGGER'S RAGE	64,92
WING COMMANDER IV	131,68
SHIVERS CD-ROM	93,50
NBA LIVE 96	93,50
VIRTUOSO CD	66,19
PSYCHIC DETECTIVE	93,50
ENCYCLOPEDIA OF GAMES	48,78
INTERNET CONNECTION	13,93
MEGAPAK 5	109,39
ACTUA SOCCER CD-ROM	85,00
SUPER 10 PACK CD-ROM	104,51
MORTAL KOMBAT 3	124,72
TEENEGENT CD-ROM	45,25
ACTION SOCCER CD-ROM	52,69
GRAND PRIX MANAGER	93,50
DIG CD-ROM	110,50
EUROFIGHTER 2000 TFX 2 CD-ROM	131,75
CAESAR II	93,50
JOHNNY BAZOOKATONE CD-ROM	83,30
SHOCWAVE CD-ROM	93,50
PITFALL	72,13
MECHWARRIOR 2	84,59
MEGATRIPAK 3*CD-ROM	42,62
AUTO ALMANAC'96	45,83
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU PL. CD-ROM	89,25
HEROES OF MIGHT&MAGIC CD-ROM	102,00
CYBERMAGE CD-ROM	93,50
THE DAY OF DARK FORCES	44,00
ATLAS ŚWIATA CD-ROM	89,00

SPYCRAFT

PIERWSZY W PEŁNI PROFESJONALNY KOMPUTEROWY MANAGER ŻUŻLOWY

Nareszcie możesz sprawdzić się jako manager własnej drużyny i poprowadzić ją do zwycięstwa

Pełne składy drużyn na sezon '96
Opcja gry do czterech graczy równocześnie
Doskonałe efekty dźwiękowe, muzyka również bez karty muzycznej
Dostępne wszystkie opcje występujące w prawdziwym sporcie
Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do zwycięstwa
Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele wieczorów
Program zawiera profesjonalne sceny wideo z najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigów żużlowych

TECHLAND
PARCZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE
TEL. (064) 347813, 348890 w.112
(090) 344857

AMIGA

st	Alien Target (3 d)	23,60
st	Arnie II	19,90
log	Brydż	19,90
st	Eskadra (2 d)	23,60
zr	Forest Dumb (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	14,00
sp	International Soccer	19,90
man	Liga Polska Manager (3 d)	23,60
lab	Łowca Głów (2 d)	19,90
zr, log	Mega Blast	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	23,60
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
prz	Sen (3 d)	23,60
zr, log	Sink or Swim (2 d)	19,90
prz	Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (3 d)	23,60

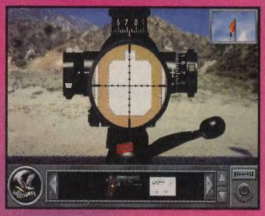
PC

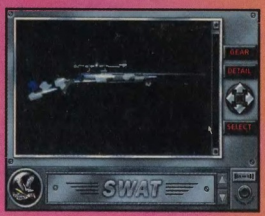
str	Bastion	49,90
sp	Body Slam Wrestling	23,60
prz	Dom Spokojnej Starości	36,30
sp	International Soccer	23,60
str	Kosmos	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc	49,90
prz	Sfinx	49,90
prz	Skaut Kwatermaster	36,30
st	Stalowe Nerwy	36,30
str	Starship Command	49,90
prz	Sołtys (3 dyskietki)	36,30
st	The Machines	23,60
st	Tyrian	36,30
prz	Wilkołak	36,30

LK AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł.
Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!





SWAT

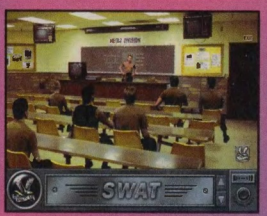
Producent: Sierra

Przyznać muszę na wstępie, że zasiadając do komputera, aby opisać **SWAT**, miałem spore wątpliwości, trudno bowiem ten program zakwalifikować z całą pewnością do jednej kategorii programów. Ma on w sobie pewne elementy gry, ale też w przeważającej części jest rodzajem instruktażu, czy też reportażu o działalności SWAT czyli oddziału Special Weapons And Tactics policji Los Angeles. Mimo że grający może sobie na ekranie obejrzeć i posłuchać bardzo wielu ciekawych informacji, nie ma tu jednak zbyt szerokiego pola do popisu dla własnej inwencji. Po prostu, jak to się często zdarza w tzw. programach interaktywnych, trzeba w odpowiednich momentach pójść we właściwą stronę albo dać odpowiedni znak. I to wszystko. Z drugiej strony to, w czym uczestniczysz, jest całkiem interesujące i dlatego jednak warto poświęcić **SWAT** odrobinę uwagi.

Przede wszystkim na pochwałę zasługuje polski dystrybutor programu czyli IPS. Bardzo dobrze opracowana polska instrukcja pozwala na szybką orientację na ekranie i zajęcie się od razu grą. Bez tej pomocy cała zabawa byłaby żmudnym zajęciem.

Po krótkim wstępie, będącym w rzeczywistości wykładem szefa Twojej jednostki, który zajmuje się głównie wychwalaniem Twoich i kolegów przymiotów, a następnie wprowadzeniem w taktykę i sposób porozumiewania się przy pomocy gestów, masz do wyboru kilka opcji. Możesz posiedzieć w siedzibie oddziału zwanej Metro, udać się na trening strzelecki lub przejść szkolenie snajperskie. Wybierając pierwszą z opcji, masz możliwość pogłębić swoją wiedzę teoretyczną, oglądając nagrane na taśmie wideo wypowiedzi weteranów lub studiując poszczególne zagadnienia wymienione na tablicy. Trening strzelecki podzielony jest na dwie części. Pierwsza z nich to zwykła strzelnica, na której ćwiczysz się w użyciu różnych rodzajów broni. Na komendę prowadzącego musisz w wyznaczonym czasie trafić w wymienione w komendzie miejsca. Druga część treningu to tzw. Combat Training czyli przygotowanie do walki. Tutaj strzelnica wygląda już trochę inaczej, ale zasada postępowania jest taka sama. Postępując według poleceń prowadzącego trzeba strzelać do pojawiających się celów i nie zapominać o przeładowaniu broni. Zarówno w pierwszym, jak i w drugim wypadku szkolenie trwa tak długo, jak masz na to ochotę, tzn. do momentu, gdy się znudzi. Wtedy możesz wrócić do Metro albo przejść szkolenie snajperskie. Aby się mu poddać, wybierasz się do ośrodka szkolenia i tam dowiadujesz się od czarnoskórego kolegi wszystkiego o kalibracji celownika, wpływie warunków pogodowych na celność trafień itd. Po teoretycznym wstępie dostajesz do ręki karabin, który od teraz jest Twoją własnością i przystępujesz do strzelań. Po jakimś czasie gdy wejdziesz do Metro, szef oddziału powie Ci, że możesz wziąć udział w testach kwalifikacyjnych do odznaki snajperskiej.

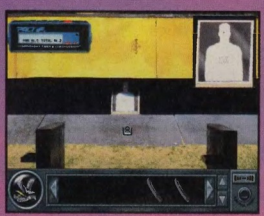
Trzy wyżej wymienione opcje to niestety wszystko, czym można się zająć w oczekiwaniu na wezwanie do akcji. Słowem, łatwo się zanudzić. Kiedy wreszcie zostajesz wezwany, przechodzisz przez wszystkie kolejne etapy przygotowania do działania, a więc rozmawiasz z miejscową policją, sąsiadami, kolegami z oddziału, aby wreszcie wysłuchać odprawy głównodowodzącego i przystąpić do działania. W tym momencie niestety muszę wyznać, że uczestnicząc w akcji nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż nie mam naprawdę żadnego wpływu na to, co będzie się za chwilę działo. Po prostu jeżdżę sobie myszką po ekranie i zgaduję, w którą stronę pójść lub jaką komendę wydać. Jeżeli zrobię coś nie pomyśli programistów, to zostaje wyświetlona sekwencja, w której zostaję po prostu zastrzelony.

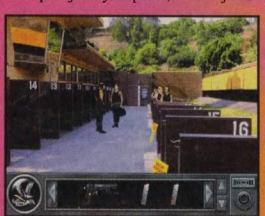


Wszystko byłoby jeszcze znośne, gdyby nie fakt, że gra najnormalniej w świecie oszukuje. Pomimo iż mam do czynienia tylko z jednym przeciwnikiem, może on znajdować się w czterech różnych miejscach jednocześnie. Dlaczego? Tak po prostu zaplanował to programista, nie znajdując innego sposobu na rozwiązanie problemu, czyli udowodnienie mi, że popełniłem błąd. No cóż, na opakowaniu gry czytam, że jej autorami są niejaki Daryl F. Gates, założyciel i wieloletni szef SWAT i pani reżyser Tammy Dargan, producent i reżyser programów Most Wanted czyli ichniego 997. Ta para specjalistów ma gwarantować, że program jest bardzo bliski rzeczywistości i pozwala poczuć się członkiem SWAT. No, nie wiem... Poczuć się to i owszem, poczułem, ale znudzony i zawiedziony. Program robi wrażenie po prostu nieco lepszej encyklopedii, z której mogę dowiedzieć się coś niecoś o pracy policjantów, nie jest jednak w żadnym razie grą.

Jak zwykle w takiej sytuacji, nasuwa się cały szereg refleksji dotyczących tzw. gier interaktywnych. W niniejszym numerze ŚGK mam także przyjemność recenzować wspaniałą grę pt. ***Spycraft***. W porównaniu z nią **SWAT** wypada bardzo blado. Jednocześnie w tym ujęciu widać wyraźnie, że autorzy **SWAT** w ogóle nie zamierzali wyprodukować gry w pełnym tego słowa znaczeniu. Te może trochę zbyt gorzkie zarzuty pod adresem **SWAT** nie przekreślają jednak zupełnie wartości programu. W sumie jest on bardzo dobrze opracowany graficznie i dźwiękowo i pod warunkiem, że nie będzie się go traktować jako gry, obcowanie z nim może być naprawdę przyjemne. Ogólnie, nie warto chyba wystawiać programowi ocen, tak jak to robimy w przypadku wszystkich innych opisywanych tytułów. Lepiej potraktować **SWAT** jako interesującą ciekawostkę, coś, co na pewno warto poznać, choćby ze względu na świetnie wyreżyserowane sekwencje filmowe, ale nic ponadto.

M.M.





PC

486 33 MHz
CD-ROM x2
Windows '95

Dystrybutor:

IPS COMPUTER GROUP
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66

SNELLOM

Sea Legends

Świat
GIER
KOMPUTEROWYCH
ocean

Świat Gier Komputerowych

ocean

AMIGA® A1200

Życie jest piękne.
NIE PCuj sobie nerwów.

MULTIMEDIA

VIDEO

EDUKACJA

GRY

AMIGA ZAPRASZA NA GAMBLERIADĘ 10-12 V 96 HALA TORWARU

Eureka
SOFT- & HARDWARE

oficjalny dystrybutor Amiga Technologies
62-300 Wrze´nia, ul.Wojska Polskiego 13
tel.(066)-366-115 tel./fax.(066)-362-714
wysyłamy komputery i rozszerzenia na cały kraj.

Amigi oferują: Bydgoszcz: Komputer-Fan ul.Pomorska 59 Bytom: Bestcom ul.Kolejowa 6, Kędzierzyn Koźle: JOY ul.Krzywoustego 22B, Kwidzyń: Gracom ul.Batalionów Chłopskich 25, Lublin: XYZ ul.Okopowa 6, Lwów: Leo Games Dom Handlowy Lwów Hala 8, Łódź: All in One ul.Piotrkowska 111, Olsztyn: Contra DH BIM ul.Piłsudskiego 46, Poznań: Eureka ul.27 Grudnia 17/19 (3p. DH Domar przy Okrąglaku), Sokółka: Ami tel.(11)26-05, Tarnów: Kwant ul.Rynek 14, Wrocław: HDP ul.Ko´ciuszki 4 (4.p.), Kraków: BitComputer ul.Św. Krzyża 7.

EUREKA MAGIC PAKIE

Teraz w pudełku z Amigą poza oryginalnymi pr
gramami angielskimi znajdziesz także polsk
Supermemo (j.angielski), AmiTekst (o ob
(edytor tekstu), AmiSurfer (o ob
słudze Amigi) i gry: Quap
oraz UBEK (gypsi Do

Kupon zgłoszenia uczestnictwa w II Mistrzostwach Polski „Sensible Soccer" Chełmno '96

1. Imię i nazwisko

.....

2. Adres zamieszkania

.....

.....

.....

.....

3. Wiek

.....

4. Rodzaj komputera

.....

5. Urządzenie do grania

☐ joystick

☐ klawiatura

☐ inne (podaj jakie)

.....

6. Ilość osób towarzyszących

.....

II Mistrzostwach Polski „Sensible Soccer" Chełmno '96

W co gramy?

W dwóch pierwszych numerach ŚGK z tego roku zamieściliśmy ankietę dotyczącą programów, w jakich należałoby rozegrać kolejny turniej w Chełmnie. Zeszłoroczne rozgrywki odbyły się tylko na komputerach Amiga, w tym roku postanowiliśmy oprócz nich zastosować również PC-ty. W obu kategoriach sprzętowych nadeszło bardzo wiele kuponów ankietowych. Oto rozstrzygnięcie.

W kategorii komputera Amiga bezapelacyjnym zwycięzcą został program Sensible World of Soccer. Praktycznie nie istniała tu żadna konkurencja. Dosłownie kilkanaście osób oddało swoje głosy na inne tytuły.

O dziwo, Sensible World of Soccer zwyciężyło również w kategorii IBM, tu jednak walka trwała do ostatniego nadesłanego kuponu. W sumie SWoS wygrało niewielką przewagą głosów.

Tak więc oficjalną grą turnieju został Sensible World of Soccer.

Gdzie, kiedy i jak gramy?

Tegoroczne Mistrzostwa Polski odbędą w dniach 23.08 - 25.08 w Chełmnie w województwie toruńskim. Pierwsze dwa dni przeznaczone są na eliminacje, a trzeciego dnia odbędą się finały. Uczestnicy rozlosowani zostaną do grup eliminacyjnych. Ilość tych grup określona zostanie na podstawie ilości nadesłanych zgłoszeń. W grupach eliminacyjnych mecze rozgrywane będą metodą każdy z każdym bez rewanżu. Przed każdym meczem nastąpi losowanie drużyn spośród siedmiu przygotowanych zespołów. Będą to drużyny Włoch, Anglii, Niemiec, Brazylii, Argentyny, Holandii i Dani. Po zakończeniu fazy eliminacyjnej nastąpi część finałowa. Szczegóły jej przebiegu podane zostaną na zakończenie drugiego dnia Mistrzostw. Oczywiście, rozgrywki odbywać się będą w dwóch kategoriach sprzętowych - Amiga i PC.

Kto może przyjechać?

W Mistrzostwach wziąć może udział każdy gracz. Warunkiem jest nadesłanie do dnia 31 lipca kuponu zgłoszeniowego opublikowanego na łamach ŚGK oraz uiszczenie wpisowego. Każdy uczestnik przysyła jeden kupon. Ważne są tylko oryginalne kupony. Na turniej można przyjechać z opiekunem lub osobą towarzyszącą. **UWAGA! Osoby niepełnoletnie mają obowiązek przywiezienia ze sobą pisemnej zgody rodziców lub opiekunów na udział w turnieju. Bez takiego zaświadczenia osoba ta nie zostanie dopuszczona do rozgrywek.**

Koszty uczestnictwa

Każdy uczestnik Mistrzostw zobowiązany jest do zapłacenia wpisowego do dnia 31 lipca. Dla uczestnika wynosi ono 11 zł. Osoba towarzysząca płaci 4 zł. Wpłaty należy kierować na konto: **BS o/Chełmno 987154-1326-271** z dopiskiem Soccer 96 i podaniem imienia i nazwiska.

Po otrzymaniu zgłoszenia i dowodu wpłaty organizatorzy prześlą pocztą zestaw wariantów noclegu. Koszty noclegu pokrywa uczestnik po przyjeździe na turniej. Dołączony zostanie również program imprezy. Rezerwacji noclegu można dokonywać listownie lub telefonicznie. Uczestnicy przyjeżdżają na własny koszt.

Jak się zgłaszać?

Obok umieszczono kupon zgłoszeniowy. Należy go czytelnie wypełnić i wysłać na adres:

Zakładowy Klub Kultury
przy F.A.M. SA
ul. Polna 8
86-220 Chełmno
woj. toruńskie

Termin przyjmowania zgłoszeń upływa 31 lipca 1996 roku. Przyjmowane będą tylko oryginalne kupony zgłoszeniowe. Za błędne wypełnienie kuponu odpowiada wypełniający.

Informacje dodatkowe

Poza rozgrywkami w Sensible World of Soccer organizatorzy przewidują również mini-targi gier komputerowych, wieczorne ogniska i inne atrakcje.

Uczestnicy przywożą własne przyrządy do grania.

Na wszelkie pytania dotyczą turnieju odpowiedzi udziela p. Andrzej Dąbrowski tel. (056) 86-11-00 wew. 315 lub p. Wojciech Stawski tel. (052) 455-440.

W kolejnych numerach ŚGK będą się pojawiać dalsze informacje dotyczące uczestnictwa, noclegów i wyżywienia.

GABRIEL KNIGHT 2
The Beast Within

Producent: Sierra

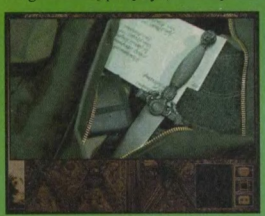
Jak zapewne pamiętasz, ***Gabriel Knight: Sins of the Father*** był swego czasu jedną z najbardziej mrocznych przygodówek w historii gier komputerowych. Program ten został zresztą wybrany przez Computer Gaming World i Computer Game Review na grę roku 1994. Obecnie pojawiła się zapowiadana już dawno temu część druga pt. **Gabriel Knight 2: The Beast Within**.

Dla przypomnienia, Gabriel z zawodu jest pisarzem, a także właścicielem antykwariatu w Nowym Orleanie. W poprzedniej części, postawiony w sytuacji bez wyjścia, musiał rozwiązać zagadkę bardzo okrutnych morderstw związanych z kultem Voodoo. W ową intrygę została również wpleciona klątwa wisząca nad jego rodziną.

Tym razem, w **The Beast Within**, Gabriel już od roku przebywa w rodzinnej posiadłości w Niemczech (dokładnie mówiąc, w Bawarii), gdzie spisuje fabularyzowane sprawozdanie ze swoich doświadczeń z nadnaturalnymi siłami. Asystuje mu i pomaga w tym Gerda, zaś stara sekretarka, Grace, prowadzi jego antykwariat. Mimo że ta ostatnia nic jeszcze o tym nie wie, jej los jest ściśle związany z losem Gabriela. Niestety, a dla nas, graczy, na szczęście, ten sielankowy spokój zostaje wkrótce przerwany. Główny bohater rozumie, że nie może uciec od swojego przeznaczenia, jakim jest przejęty w spadku wraz z zamkiem Schloss Ritter tytuł Schattenjagera - łowcy cieni. Chcąc nie chcąc, Gabriel jest swego rodzaju pogromcą wszelkich nadprzyrodzonych stworzeń, a symbolem jego profesji jest okazały medalion.

Pewnego wieczoru, przebywając na zamku, Gabriel próbuje napisać kolejną książkę. Wtem przerywa mu Gerda, informując, że przed drzwiami czekają okoliczni mieszkańcy, którzy proszą go, aby znalazł i unieszkodliwił grasującego w okolicy wilkołaka.

Od tego momentu czołową rolę zaczynasz odgrywać Ty. Gra składa się z sześciu rozdziałów (po jednym na każdym krążku). W części z nich kontrolujesz postać Gabriela, w pozostałych zaś kierujesz poczynaniami Grace Nakimury. Muszą oni pracować niezależnie, aby rozwiązać piętrzące się przed nimi zagadki. Jest to przede wszystkim problem „wilczych morderstw", ale również tajemnica szalonego króla Ludwika II oraz zaginionej opery Wagnera. Każdy z rozdziałów kończy się w momencie, gdy wykonasz określone w nim zadania. Zarówno jako Gabriel, jak i jako Grace musisz odwiedzać każde dostępne Ci miejsce oraz badać wszystko, co spowoduje zmianę kształtu kursora. Każdy przedmiot, który możesz podnieść, weź ze sobą. Być może jeszcze Ci się przyda. Ważną rzeczą, o której musisz pamiętać jest to, iż niektóre z posiadanych przedmiotów będziesz mógł ze sobą połączyć, tworząc nowy obiekt. Wystarczy kliknąć myszą na wybranych przedmiotach. Staraj się zadać wszystkie możliwe pytania, ponieważ czasami, aby dowiedzieć się ważnych rzeczy, będziesz zmuszony rozmawiać z daną osobą więcej niż jeden raz. Spowodowane jest to tym, że w miarę upływu gry niektóre z postaci mogą wprowadzać do niej nowe wiadomości.



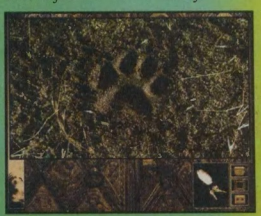
Kursor zazwyczaj ma kształt strzałki. Jednak nad pewnymi obiektami przybiera postać sztyletu. Jest to znak, że dany przedmiot możesz wykorzystać lub przynajmniej obejrzeć. Aby przywołać panel kontrolny, należy kliknąć na ikonie twarzy znajdującej się w lewym dolnym rogu. Interfejs gry pojawia się z kolei w prawym dolnym rogu. Znajdują się w nim takie ważne opcje, jak schowek na przedmioty, projektor filmowy potrzebny do przypomnienia odtwarzanych filmów, magnetofon, na którym nagrywane są wszystkie rozmowy w przypadku Gabriela bądź notes, gdy kontrolujesz Grace. Podczas gry będziesz miał także do czynienia z mapami, ponieważ pojawiają się one, gdy postać, którą sterujesz, wsiada do samochodu. Musisz wtedy wybrać punkt docelowy.

Gabriel Knight 2: The Beast Within to gra podobna pod względem realizacji do ***Phantasmagorii***. Obie są produktem jednej firmy - **Sierry**. Akcja toczy się w niej w lokacjach statycznych, na których umieszczono digitalizowane postaci. Cała interakcja demonstrowana jest za pomocą dużej liczby sekwencji filmowych. W sumie jest to gra przygodowa o dużym stopniu trudności, przez co można w niektórych miejscach utknąć na dłużej. Musisz wtedy sprawdzić wszystko jeszcze raz; być może coś przeoczyłeś.

Do wizualnej strony gry nie mam żadnych zastrzeżeń. Znajduje się w niej ponad tysiąc niemieckich krajobrazów w grafice SVGA. Nadaje to grze realistyczny wygląd, a Bawaria wygląda w niej jak na turystycznym folderze promującym wycieczkę. Duży wpływ na to ma również wszechobecny język niemiecki, zaś u ludzi, którzy mówią po angielsku, specyficzny akcent. Kłopoty może sprawić nawet porozumienie się z policjantami.

Dźwięk i muzyka, tak jak w ***Phantasmagorii***, to mocna strona gry. Mamy w niej nawet do czynienia z sekwencjami operowymi. Wszystko dopasowane jest do atmosfery gry.

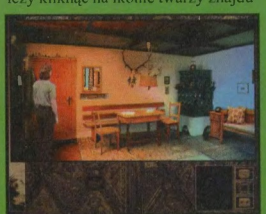
Uroku całości ujmuje przede wszystkim pełna liniowość. Musisz tu wykonać wszystko po kolei, tak jak założyli to sobie autorzy. Przy dużym stopniu trudności możesz być czasami zmuszony wykonać czynności, które wydawać Ci się będą nielogiczne. Mimo tego gra jest wciągająca i można przy niej spędzić wiele wieczorów. Osobiście bardziej do gustu przypadła mi ***Phantasmagorii***, ale przecież to jeszcze nic nie znaczy.

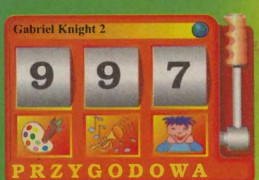


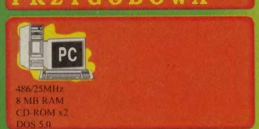
Na koniec wypada mi już tylko zacytować autorów:

A więc przygotuj się na spotkanie BESTII Z POMIĘDZY. Weź głęboki oddech. Wyłącz lampę. Zapal świecę. Czy jesteś sam? Na pewno?

RAPOL







Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66

TOP GUN

Producent: Spectrum HoloByte/Microprose

Od początku istnienia gier komputerowych niesłabnącą popularnością cieszą się symulatory lotu. W sumie powstały ich dziesiątki, jednak tylko trzykrotnie w historii pojawiły się gry dotyczące najlepszego amerykańskiego myśliwca morskiego: F-14 Tomcat na C-64, F-14 Fleet Defender oraz prezentowany obecnie **Top Gun**. Obeznani z tematem twierdzą, iż przyczyną tak niewielkiej popularności F-14 jest fakt, że samolot ten jest wyłącznie myśliwcem i jako taki nie ma możliwości atakowania celów naziemnych (a kto nie lubi rozwalić paru ruskich czołgów przed śniadaniem?), a także jego rola myśliwca przechwytującego nieprzyjaciela głównie na dalekich zasięgach, bez angażowania się w walkę bezpośrednią. Twórcy Fleet Defendera zrobili z tego zaletę, podczas gdy autorzy **Top Gun** podeszli do zagadnienia z zupełnie innej strony: nakręcili film, a potem dorobili do niego symulator.

Film Top Gun stał się już filmem niemal kultowym, a każdy prawdziwy mężczyzna marzący o karierze pilota myśliwca widział go przynajmniej raz. Tym, którzy nie mieli jeszcze tej przyjemności, streszczę. Młody Tom Cruise, zwany Maverickiem, lata sobie spokojnie swoim F-14 dookoła lotniskowca i czeka na emeryturę. Pewnego dnia, po sympatycznej zabawie w powietrzu z Mi-gami, dostaje skierowanie do bazy Miramar, gdzie mieści się Top Gun - wyższa szkoła dla pilotów, której absolwenci tworzą elitę wojsk lotniczych kraju Myszki Miki. Tam uczy się latać i strzelać do nieprzyjaciela, przeżywa romans i kłopoty z wrednymi kolegami, wykonuje najrozmaitsze misje treningowe - a nagrodą jest miano najlepszego z najlepszych. Potem rusza do prawdziwej walki i pokazuje, co potrafi. Koniec. Autorzy gry wykupili prawa do filmu od wytwórni Paramount Pictures, dzięki czemu legenda gry i sama gra do złudzenia przypominają oryginał - nawet pilot, którego prowadzi gracz zwie się Maverick, a sceny filmowe (jest ich mnóstwo) są bardzo podobne do tych z pierwowzoru.

BOCIANY LECĄ...

Grunman F-14 Tomcat, którym przyszło nam latać, jest dwumiejscowym myśliwcem przewagi powietrznej o zmiennej geometrii skrzydeł, wyposażonym w potężny radar AN/AWG-9 Hughes, który umożliwia przeszukiwanie przestrzeni powietrznej w promieniu 120 mil morskich. Radar ten może namierzać 24 cele na raz, a dzięki specjalnemu przystosowaniu do współpracy z systemami naprowadzania rakiet AIM-54 Phoenix stanowi podstawowe wyposażenie bojowe Tomcata. Głównym uzbrojeniem są rakiety Phoenix, których skuteczny zasięg wynosi 70 mil morskich. Ponadto przenosi on rakiety średniego zasięgu Sparrow oraz krótkodystansowe Sidewindery. Nie ma jednak co się podniecać tym arsenałem: szkoła Top Gun, jak sama nazwa wskazuje, uczy nas przede wszystkim używania działek, czyli takiego latania, aby siąść przeciwnikowi na godzinie szóstej i nie dać się wymanewrować.

W powietrzu nie jesteśmy sami: przede wszystkim mamy RIO, czyli drugiego pilota, który jest osobnikiem niezwykle gadatliwym i zwykle, oprócz podawania namiarów na nieprzyjaciela, żywiołowo komentuje wydarzenia w powietrzu. Jego nadkomunikatywność jest tak uciążliwa, że często utrudnia skupienie się na lataniu, a niestety nie możemy powiedzieć mu „shut up!". Co gorsza, często towarzyszy nam skrzydłowy, który albo puszcza złośliwe komentarze, albo ględzi o bzdetach. Do tego w radiu słychać rozkazy dowódcy, rozmowy innych pilotów którzy akurat są w powietrzu (w tym także przedstawicielek płci pięknej - kobiety też potrafią latać!), a jeśli wziąć pod uwagę fakt, iż rzadko kto podaje swój kryptonim w czasie takich pogaduszek, to mamy pełen obraz chaosu panującego w eterze. Na skutek tego nie raz zamiast prowadzić naszą maszynę, usilnie staramy się poznać po głosie kto mówi, do kogo i czy przypadkiem nie jest to coś ważnego (na przykład zmiana celu misji albo nowy namiar). Jeśli tego byłoby nam mało, zawsze możemy włączyć sobie muzykę - również przypominającą tematy z filmu, choć niestety brakuje przyjemnej kompozycji „Take My Breath Away" zespołu Berlin.

Mamy także możliwość regulowania poziomu realizmu lotu - od „strzelanki" po porządną symulację, gdzie śmierć czyha przy każdym przeciągnięciu na niskiej wysokości, przeciwnik jest chytry, a rakiety zwykle lecą zupełnie w innym kierun-ku, niż powinny. Redouty i blackouty przy przeciążeniach wyglądają bardzo przyzwoicie - występują dość często i pogłębiają się stopniowo, tak, że nie raz będziemy musieli wykonywać skręt z czarną mgiełką na oczach, choć nie do końca oślepieni. Również patrzenie w słońce jest bardzo realistycznie odzwierciedlone - przez jakąś sekundę widać wszystko jaśniej i ostrzej, a potem ma się przed oczami jedynie czarne zamazane kształty.

Z FLORYDY NA KUBĘ...

Większość misji wykonujemy nad amerykańskimi pustyniami, które są głównym teatrem działań. Ponadto poza lotami treningowymi, mamy dostęp do zadań bojowych nad Kubą, jednak tak naprawdę esencją gry są misje szkoleniowe. W ich trakcie mamy okazję polatać nad morzem, stoczyć pojedynek z przeważającym przeciwnikiem w Wielkim Kanionie Kolorado (fantastyczna zabawa, zwłaszcza że nie wolno nam wzbić się powyżej ścian Kanionu, a do szerokich to on nie należy), lub też dokonać ataku na cele naziemne. Tak, tak, chłopcy ze **Spectrum Holobyte** (to oni są twórcami gry) uznali że „Tomcat potrafi", więc umożliwili nam taką zabawę, jak na przykład ataki na nieprzyjacielskie lotniska. Do diabła z realizmem, nie ma to jak rozwalić parę czołgów przed śniadaniem...

Każda misja poprzedzona jest filmem przedstawiającym kilkuminutową odprawę, w czasie której podawane są cele, wyznaczani piloci i trasy przelotu. Od czasu do czasu oglądamy sobie fragmenty newsów, z których dowiadujemy się, że na świecie robi się coraz goręcej i bliżej wojny: a to z ruskich baz odleciały gdzieś, lecz nie wiadomo gdzie, trzy pułki Migów, a to na Kubie szykuje się rewolucja itp. Potem do samolotu, trochę przedstartowych pogaduszek, dopalacze w ruch i jazda.

Lecimy. Jak? Nisko i powoli, i to wcale nie jest żart. Im bliżej gleby mknie nasz Tomcat, tym trudniej jest go namierzyć radarom przeciwnika, co jest bardzo ważne zwłaszcza podczas atakowania celów naziemnych - gdy fruniemy sobie wysoko, to zanim jeszcze zobaczymy cel, już pędzą w naszą stronę SAM-y, a w powietrze wzbijają się eskadry myśliwców przechwytujących. W takiej sy-

tuacji pozostaje ratować własny tyłek, to znaczy ogon i zmykać do domu. A dlaczego powoli? Oto, jak już wspomniałem, naszym celem jest zajście przeciwnika od tyłu, czyli wymanewrowanie go w walce powietrznej. Możemy robić rozmaite nożyce, immelmany czy przerwania, ale prawda jest taka, że nader często dochodzi do walki kołowej, gdzie zwykle wygrywa samolot o mniejszym promieniu skrętu, czyli po prostu bardziej zwrotny - a im wolniej lecimy, tym nasz promień skrętu jest mniejszy; doskonałym przykładem tej zasady są wyścigi Formuły 1, w których samochód zbyt szybko pokonujący ostry zakręt po prostu wypada z trasy.

...I Z POWROTEM

Gdy już rozwalimy, co nam kazali, w słuchawkach rozlega się informacja „mission complete", po usłyszeniu której możemy pędzić do domu. Przed lotniskiem przełączamy HUD-a w tryb lądowania i sadzamy maszynę na pasie. W tym celu zmniejszamy prędkość do około 200 węzłów, wypuszczamy podwozie i spokojnie przyziemiamy, nie zapominając o lekkim uniesieniu nosa samolotu tuż przed momentem przyziemienia. Potem szybko włączamy hamulce, wyłączamy silniki i voila! Mniej ambitni piloci po zakończeniu misji mogą wcisnąć klawisz ESC, po czym wybrać opcję „end mission".

Po bezpiecznym powrocie do bazy udajemy się na debriefing (znowu film), gdzie nas chwalą lub wręcz przeciwnie, po czym dostajemy punkty za misję. I tu jest właśnie pies pogrzebany: cel gry to zdobycie jak największej ilości punktów, a punktowane jest mnóstwo rzeczy: zestrzelenia, celność, trzymanie się trasy lotu, czas wykonywania zadania, stosowanie się do rozkazów, używanie w walce odpowiednich manewrów. Są także punkty karne: za zignorowanie rozkazu, nie wykonanie zadania, a nawet za używanie rakiet (działka górą!).

W momencie gdy zdobyta przez nas pula punktów spadnie poniżej zera, wywalają nas ze szkoły bez możliwości odwołania - i możemy sobie obejrzeć krótki, smutny filmik, w którym ktoś do nas mówi: „Co tu tak śmierdzi? Ach, to ty, Maverick...". Urocze. Natomiast zdobywając dużo punktów mamy szansę uzyskać miano asa i zdobyć trofeum Top Gun.

FOX THREE!

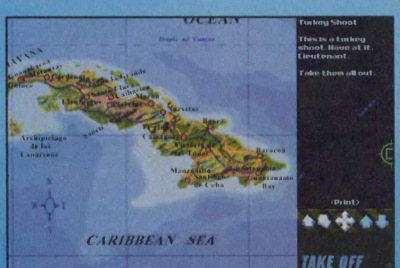
Z pewną nieśmiałością muszę stwierdzić, że **Top Gun** adresowany jest przede wszystkim do odbiorcy anglojęzycznego, i to o dobrej znajomości języka Szekspira. Praktycznie całość gry opiera się na informacjach przekazywanych słownie, tekstu pisanego jest w niej jak na lekarstwo. Jak już wspomniałem, niemal cały czas ktoś coś gada, a w tej gadaninie zawartych jest mnóstwo istotnych informacji, jak również sporo zdrowego, amerykańskiego humoru. Właściwie niemożliwe jest ukończenie misji bez dokładnego zrozumienia briefingu; do tego ten ohydny amerykański akcent... Sytuację poprawia nieco bardzo dobrze wydana i przyzwoicie przetłumaczona instrukcja. Zawiera ona informacje na temat mechaniki lotu, taktyki walki myśliwskiej, historię szkoły Top Gun i samolotu F-14, jak również dużo danych technicznych. Ponadto zaopatrzona jest w słowniczek angielsko-polski, z którego możemy dowiedzieć się na przykład, że okrzyk „Fox Three!" oznacza odpalenie rakiety Phoenix; jest on nieocenioną pomocą dla graczy, którzy nie chcą osiągać poziomu native speakera w celu polatania sobie w **Top Gun**.

Grafika... Hmm, jest niezła. Dostępne są dwa tryby, standardowy 320x200 oraz 640x480 dla posiadaczy szybkich Pentium z 16 megabajtami RAM. Ponadto mamy kilka poziomów szczegółowości terenu i obiektów, a także możliwość wyłączenia wszystkich tekstur (to dla 486DX/66, 8MB, CD 2x, bo taka jest minimalna konfiguracja). Nowym pomysłem są PIP-y (bez skojarzeń), czyli technika picture-in-picture. Polega ona na tym, że najciekawsze fragmenty walki oglądamy sobie z różnych ujęć kamery w małym okienku z boku kabiny: na przykład po odpaleniu rakiety w kierunku nieprzyjaciela widzimy, jak odrywa się ona od naszego skrzydła i gwałtownie przyspiesza, następnie kamera pokazuje nieprzyjacielski samolot, który próbuje zmylić pocisk gwałtownymi manewrami, potem znów ujęcie rakiety wpadającej właśnie wprost do lewej dyszy Miga i bum! Bardzo sugestywne, zwłaszcza że obiekty wykonane są bardzo dokładnie, na miarę samochodów z ***The Need For Speed***. Widać wszystkie oznakowania, ruchome części faktycznie się ruszają, nawet światło załamuje się w miejscach łączeń. Niestety, ziemia nie jest już tak piękna - stoi na niewiele wyższym poziomie, niż ta z ***Fleet Defendera***, ale wszak prawdziwy pilot nie patrzy w dół tylko w górę...

Dźwięk właściwie już opisałem; dodam tylko, że wszystkie odgłosy są bardzo realistyczne: słychać jak my strzelamy, słychać jak do nas strzelają z działek, klapy, hamulce i podwozie wydają z siebie odpowiednie dźwięki. Ponadto dołączone tematy muzyczne są dobrze zagrane i w połączeniu z dynamicznymi wstawkami filmowymi podnoszą poziom adrenaliny i wzbudzają nieodpartą chęć do gry.

Nie przez przypadek cały czas porównywałem **Top Gun** do ***Fleet Defendera.*** Osobiście uważam, że ***Defender*** był lepszy, bo był bardziej „symulatorowy", podczas gdy w **Top Gun** nacisk położony jest na zgodność z realiami filmu, przez co misje są z góry założone i mniej ekscytujące niż losowo generowane zadania w ***Defenderze***. Niemniej jednak nie pomniejsza to wartości gry - każdy maniak filmu Top Gun koniecznie powinien w nią pograć. Naprawdę ma się wrażenie występowania w filmie - zgodnie z reklamowym hasłem na pudełku: „Widziałeś ten film? Teraz masz szansę w nim zagrać."

Michał J. Adamczak



Top Gun

8 9 7

SYMULACYJNA

PC

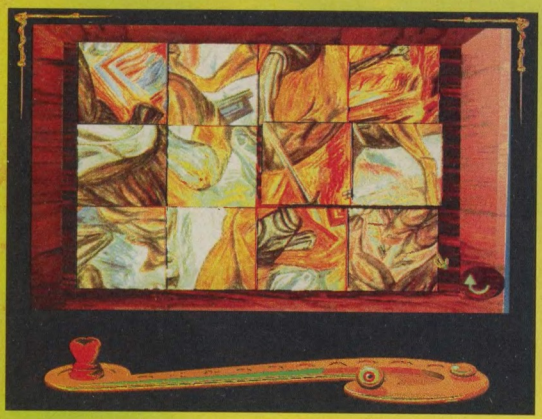
486DX2/66 MHz
8 MB RAM
SVGA, CD-ROM

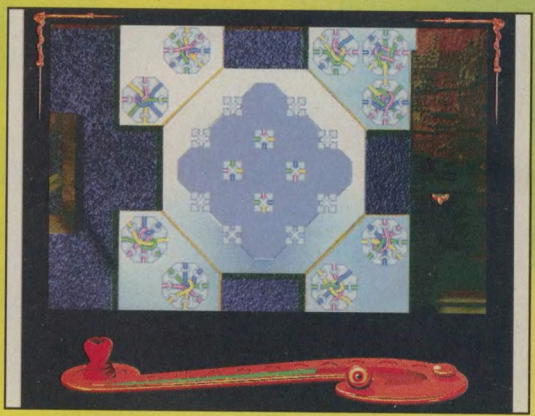
Dystrybutor:

IPS Computer Group

ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66

OPISY





SHIVERS

Producent: Sierra

Co ja tu robię!? Potrzebne mi to było? Żeby dać się zamknąć na całą noc w muzeum prowadzonym przez szaleńca. I po co?! Tylko dlatego, żeby nie nazywali mnie mięczakiem?! A przecież 15 lat temu zaginęła tutaj para dzieciaków! Ich nauczyciel również zniknął w tajemniczych okolicznościach podejrzany o morderstwo! Zachciało mi się zgrywać wielkiego bohatera. Mam za swoje. I to muzeum. Prowadzone przez szaleńca dla szaleńców. No bo kto chodzi do muzeum, żeby oglądać ekspozycje o nazwach „sala grobowców i klątw" albo „sala sarkofagów zwierzęcych". Przecież to trzeba być kompletnym świrem. A jeszcze te szepty dookoła. Zresztą, może to tylko moja wyobraźnia, może tutaj nikogo nie maaaaaa...

Gra **Shivers** („Dreszcze") to kolejny produkt z bogatego skarbca **Sierry**. Sama idea jest bliźniaczo podobna do tej z ***The 7th Guest***, z tym że w **Shivers**, rozwiązując zagadki-układanki, trzeba przemierzać pomieszczenia nawiedzonego muzeum. Jako uatrakcyjnienie nudnej wędrówki po muzealnych salach ukryta w nich jest dziesiątka Ixupich. Ixupi to bardzo złe i niebezpieczne (jakże by inaczej) stworzenia mogące przyjmować różne kształty. Aby pokonać Ixupich (i zakończyć grę) trzeba znaleźć dziesięć naczyń i talizmanów (pokrywek) oraz posłużyć się nimi do uwięzienia stworów. Ixupi same w sobie są nieruchawe i cierpliwie czekają przemienione w kupkę popiołu lub inne paskudztwo aż ktoś ich dotknie, a wtedy zabierają mu część energii życiowej i najczęściej uciekają w nowe miejsce. Jedyny sposób to wspomniane wcześniej naczynia, w które można złapać Ixupich.

Żeby nie było za łatwo, do każdego Ixupiego trzeba dopasować odpowiednie naczynie, do tego z kolei potrzebny jest łut szczęścia lub wielka księga opisująca Ixupich. Trzeba więc mieć oczy szeroko otwarte i rozglądać się, rozglądać i jeszcze raz rozglądać.

W założeniu **Shivers** to przygodowy horror, jednak przez rodzaj prezentowanej fabuły, a także swoją statyczność przemienił się w grę logiczną typu „najpierw milion razy kliknij, aby znaleźć układankę, a potem kliknij raz, aby ją rozwiązać". Oczywiście, można to też nazwać najczystszej wody „czepiactwem", bo szukanie łamigłówek to także łamigłówka, a pozy tym niektóre z zagadek wcale nie są tak łatwe, na jakie wyglądają.

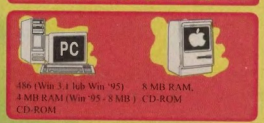
Jak wszystkie nowe gry **Sierry**, **Shivers** pracuje na komputerach PC w środowisku Windows (zarówno 3.1, jak i Windows '95). Tu mała dygresja. O przydatności Windows do gier najlepiej świadczą wymagania tychże. Minimum to procesor 486 SX/33. Świetnie! Ale obok jest też napisane, że maksimum efektu osiąga się na Pentium. Więc ja się pytam. Po co komu Pentium i 4 MB pamięci (z Windows '95 aż 8 MB) do wyświetlania nieruchomych obrazków?! Ot, zalety Windows.

Poza tą drobną (?) wadą pod względem technicznym **Shivers'om** niczego nie brakuje. Grafika w wysokiej rozdzielczości jest naprawdę bardzo ładna i stwarza odpowiedni nastrój. Wszystkie lokacje wykonane są w technice raytracingu, a mimo tego nie ma w nich sztuczności. Naprawdę bardzo duża ilość pomieszczeń muzeum i różnorodność ich wyglądu stawia **Shivers** bardzo wysoko pod względem grafiki. Szkoda tylko, że większość lokacji pozostaje w bezruchu, a animacji jest jak na lekarstwo. Muszę przyznać, że gdyby nie ten mankament, gra znacznie podniosłaby swój poziom i w naszej metce u dołu opisu pewnie pojawiłaby się [9], a może nawet [!].

O muzyce i efektach dźwiękowych można napisać tylko jedno - to trzeba po prostu usłyszeć. Wykonywaniu niektórych czynności nie towarzyszy obraz, a tylko odpowiedni dźwięk. I co ważne, odgłosy w zupełności wystarczają do zorientowania się, co się stało. Muzyka towarzysząca grze jest doskonałym przykładem muzyki filmowej. Zmieniająca się w zależności od pomieszczenia stanowi perfekcyjne dopełnienie obrazu.

Shivers jest grą dosyć trudną. I to nie tylko przez stopień skomplikowania łamigłówek, lecz również przez konieczność uważnego klikania na wszystkim. Bardzo łatwo można przeoczyć jakiś szczegół niezbędny do ukończenia rozgrywki. Sprawia to, jeśli tylko grającemu wystarczy wytrwałości, że **Shivers** może być grą na długie tygodnie.

Adam Gregrowicz



Dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66

SPYCRAFT

THE GREAT GAME

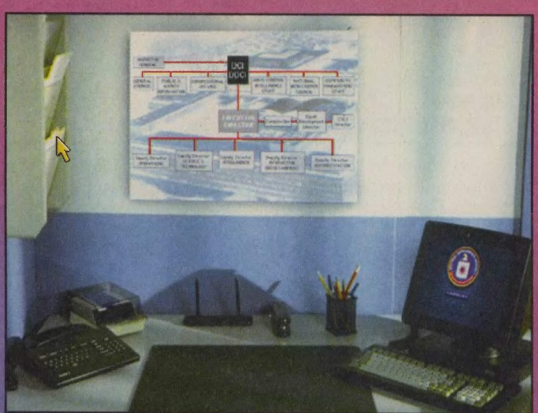
Producent: Activision

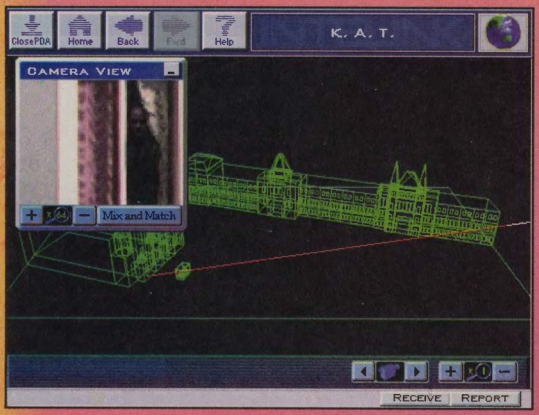
W lutowym numerze ŚGK sporo rozpisywałem się na temat zapowiadanej na 16 lutego premiery światowej gry **Spycraft: The Great Game**. Napisałem wtedy, że dużą część informacji o grze przekazanych przez producenta może okazać się zwykłymi przechwałkami, a w rzeczywistości gra nie będzie różniła się specjalnie od szeregu już dostępnych tzw. programów interaktywnych, których zakwalifikowanie do gier jest pewnym nadużyciem. Oto więc mam przed sobą egzemplarz **Spycrafta** i od razu muszę przyznać, że wszelkie moje wątpliwości zupełnie się rozwiały. Przede wszystkim grę załadowałem tylko na chwilę, żeby zobaczyć jak to wszystko naprawdę wygląda i spędziłem nad nią w rezultacie długie godziny. Nie oznacza to bynajmniej, że grę ukończyłem - co to, to nie. Doszedłem tylko do momentu, gdzie nie za bardzo wiem, co dalej. Zdaje się, że po prostu wcześniej popełniłem błąd, nie podjąłem właściwego tropu i nie zdecydowałem, kto jest w tym wszystkim najważniejszy... No tak, może tyle osobistych dygresji. Przejdźmy do tzw. „ad remów".

Gra jest naprawdę wspaniała. Każdy, kto spotkał się kiedykolwiek z dobrą prozą sensacyjną, z trzymającymi w napięciu dreszczowcami szpiegowskimi i marzył o karierze agenta CIA poczuje się w środowisku **Spycrafta** jak ryba w wodzie. Nie przesadzam! Rzecz dzieje się współcześnie w pozimnowojennych realiach. USA i Rosja przygotowują się do podpisania Wielkiego Układu o ostatecznym rozbrojeniu arsenałów nuklearnych. Tymczasem w Rosji zbliżają się wybory prezydenckie, w których mafia chce przejąć władzę, a na świecie kwitnie podobno handel materiałami nuklearnymi z rosyjskich magazynów...

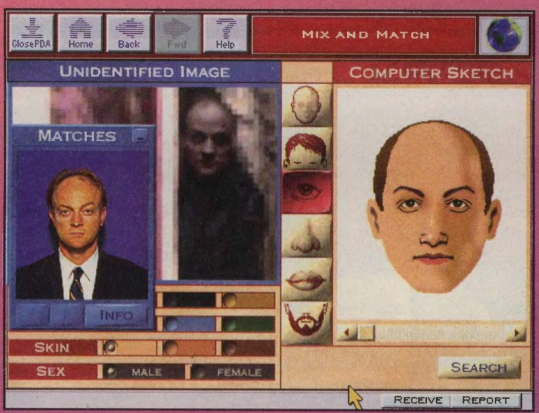
Rozpoczynasz grę jako jeden z nowych agentów CIA przypisanych do grupy zajmującej się operacją Eagle Shield. Z Langley wysyłają Cię do słynnego ośrodka szkoleniowego The Camp. Tam uczestniczysz w cyklu treningowym - strzelanie, ćwiczenia fizyczne itd. W trakcie ćwiczeń snajper zabija jednego z współuczestników. Zostaje zwołana narada, w czasie której dowiadujesz się, że zastrzelony agent był pracownikiem moskiewskiej delegatury, gdzie zajmował się szeregiem spraw, m.in. śledzeniem prawicowego kandydata w nadchodzących wyborach prezydenckich. Kandydata, który jest najprawdopodobniej przedstawicielem politycznym mafii. W czasie odprawy w Langley okazuje się też, że właśnie nadeszły informacje o zamordowaniu w trakcie przedwyborczego wiecu na Placu Czerwonym innego, tym razem demokratycznego kandydata do fotela prezydenckiego, który otwarcie deklaruje walkę z mafią i międzynarodowymi handlarzami bronią nuklearną. Szef CIA wyznacza Cię na kontynuatora prac rozpoczętych przez zamordowanego agenta, a pozostali członkowie Twojego zespołu zajmują się pracami pomocniczymi, tzn. jeden z nich ma zbadać, z jakiej broni zabito agenta, inny ma uczestniczyć w autopsji itd. Jedziesz do Moskwy. Twoim zadaniem jest zbadać skąd, kto i z jakiej broni zabił demokratycznego kandydata...

Nie będę dalej rozwodził się nad akcją. Szkoda byłoby zdradzać wszystkie tajemnice. Skupię się za to na różnych zagadkach, jakie trzeba rozwiązywać. Posłużę się do tego fragmentem jednego z wątków szpiegowskiej intrygi. Przede wszystkim masz cały czas dostęp do najnowocześniejszych urządzeń, baz danych wszystkich tajnych agencji rządowych USA. Dają one wręcz nieograniczone możliwości i są najważniejszymi elementami Wielkiej Gry, w jakiej uczestniczysz. Od rozwiązań, jakie uda Ci się uzyskać, zależy dalszy rozwój wydarzeń. Na przykład musisz zbadać sprawę wspomnianego zamachu. Specjalna komputerowa symulacja pozwala na obejrzenie całego miejsca wydarzeń, powiększenie odpowiednich jego fragmentów, robienie zbliżeń postaci itd. Tak więc masz na ekranie cały Plac Czerwony i postępujesz według następującej procedury: najpierw odszukujesz dokładnie ślady po pociskach wystrzelonych przez zamachowca. Łączysz je przy pomocy specjalnego urządzenia wyznaczającego trajektorię i odnajdujesz na planie miejsce, z którego mógł paść strzał. Odszukujesz je przy pomocy kamery. Rzeczywiście, widać jakąś podejrzaną postać w oknie. Robisz zbliżenie i masz przed sobą portret domniemanego zabójcy. Włączasz aparaturę pod nazwą Mix and Match i przy jej pomocy budujesz portret podejrzanego, który komputer następnie porównuje z archiwami CIA. I co? I okazuje się, że trafiasz w dziesiątkę! Postać, którą odnalazłeś to były agent CIA, który zdezerterował kilka lat wcześniej i jest teraz uznawany za jednego z najniebezpieczniejszych zabójców do wynajęcia. Wysyłasz raport do centrali. Informacje przez Ciebie przesłane wywołują spore poruszenie. Dostajesz kolejny rozkaz, jakim jest odnalezienie broni, z jakiej dokonano zabójstwa. Max, która jest szefem oddziału w Moskwie informuje Cię, że nikt nie słyszał strzałów i nie ma śladów po kulach, po prostu nie można ich odnaleźć. Centrala załadowuje więc do Twojej stacji roboczej, nota bene głównego miejsca pracy współczesnego agenta, wszelkie dane o używanych współcześnie typach uzbrojenia, które mogły zostać użyte w zamachu. Kolejna zagadka. Analizując dane musisz zgadnąć, z której z nich strzelano i prześlać dane do centrali. Jeżeli wybierzesz właściwą, dostajesz kolejne zadanie. Okazuje się bowiem, że broń użyta w zamachu to eksperymentalny model badany cały czas w laboratoriach CIA!!! Teraz więc musisz dowiedzieć się, jak trafiła w ręce zamachowca. Znowu trudna praca. Do Twojej stacji roboczej przesłany zostaje szereg raportów ochrony ośrodka badawczego z uwzględnionymi nazwiskami czterech osób wchodzących w rachubę, ich rozkłady zajęć z zaznaczonymi nietypowymi telefonami, pobraniami broni z magazynu, użyciem wind i wejściem do obiektu po godzinach, co zostało sfotografowane. Z początku sprawa wydaje się beznadziejnie trudna. Każdy z potencjalnych złodziei ma coś na sumieniu. Jeden okazuje się być hazardzistą (nie muszę chyba dodawać, że dowiadujesz się tego z nagranych rozmów telefonicznych, o których rejestracji delikwenci nie wiedzą, ale cóż FBI może wszystko), inny ma kochankę, jeszcze inny lubi wypić z kumplami, nic specjalnego. Trzeba więc szukać jakiegoś punktu zaczepienia. Czytasz wszystkie dane osobowe i dowiadujesz się, że prowadzący badania facet był już raz leczony psychiatrycznie z powodu urazów z dzieciństwa i chronicznej klaustrofobii. Nigdy nie używa windy, jest zawsze bardzo schludnie ubrany, czyściutki i gładki. To już jest coś. Wracasz do wykazu jego zachowań i ze zdziwieniem znajdujesz w nim następującą sekwencję: wjazd windą (!), pobranie broni z magazynu i oddanie jej po minucie (!) oraz wyjście z budynku przed końcem pracy, co jak wszystkie nietypowe wyjścia i wejścia zostało automatycznie sfo-





tografowane. Odszukujesz fotografię i widzisz gościa w rozpiętej i wymiętolonej koszuli podobnego do faceta, którego zdjęcie jest w kartotece. Niby gęba ta sama, ale lepiej sprawdzić, tym bardziej, że analizator głosu, którego użyłeś do zbadania głosu osoby pobierającej broń z magazynu, wykazał dziwne zakłócenia i nie zidentyfikował głosu jako należącego do właściwej w tym miejscu osoby. Pozostaje użyć znowu Mix and Match i znowu strzał w dziesiątkę. Analizator w sfotografowanej osobie rozpoznaje ucharakteryzowanego bandziora, który strzelał w Moskwie. Wysyłasz raport. Centrala twierdzi, że nie mógł on tego zrobić w pojedynkę, masz węszyć dalej. Co tu zrobić? Wracasz więc do rozmów telefonicznych. Facet gadał dwa razy z jakąś kochanką. Raz dzwoniła z Kanady, raz z Waszyngtonu. Przy pomocy analizatora porównujesz jej głos z głosami zapisanymi w pamięci komputera CIA i nie bez zdziwienia stwierdzasz, że kochanka



tek i zaszyfrowaną informację wysłaną internetem. Wracasz do stacji roboczej i zabierasz się za rozszyfrowywanie depeszy przy pomocy specjalnego urządzenia deszyfrującego.

to najsłynniejsza koreańska agentka specjalna, od lat pracująca na prywatne zamówienia!!! Tym razem centrala wychwala Cię pod niebiosa. Okazuje się, że babka nawiała do Moskwy. W jej waszyngtońskim mieszkaniu znajdujesz książkę, kilka dyskie-

Musisz zgadnąć, jakiego kodu baba używa. Cóż to jednak dla Ciebie. Wystarczy użyć książki, którą znalazłeś na stole i wszystko jasne! Tymczasem dowiadujesz się, że w Moskwie złapali kobitkę i Twoja w tym głowa, jak od niej wyciągną jakieś informacje. Ponieważ z depeszy dowiedziałeś się, że zamachowiec z Moskwy to jej kochanek i że czeka na nią w Istambule, postanawiasz zaszantażować ją twierdząc, że go złapałeś, a na dowód przedstawić spreparowane zdjęcie. Musisz dobrać odpowiednią głowę i jej rozmiary, turecką gazetę, która będzie leżała na stole itd. Z gotowym zdjęciem jedziesz do Moskwy na przesłuchanie. Czego tam się dowiadujesz!

Może wystarczy. Każdy chyba już czuje, że naprawdę gra wciąga. Tym bardziej, że akcja nie rozwija się liniowo. Przedstawiony powyżej szereg zadań to tylko jeden z wątków. Oprócz tego jest tych wątków jeszcze co najmniej cztery, ale nie mam zamiaru ich zdradzać. Wszystkie one w każdym razie układają się w pewnym w wielką łamigłówkę, wszyscy ze wszystkimi są powiązani i widać wyraźnie, że wspominany Tom Clancy naprawdę uczestniczył w tworzeniu scenariusza. Najbardziej nieoczekiwanych zwrotów akcji jest co najmniej kilka. W pewnym momencie można się zgubić, nie wiedząc już, kto jest dobry, a kto zły.

Poza niesamowitą wręcz grywalnością, tym co robi jeszcze większe wrażenie, jest opracowanie wszystkich

sekwencji gry. W standardzie CD-ROM to normalne, że wszystkie postacie to aktorzy odgrywający poszczególne sceny, nigdy jednak jeszcze nie widziałem urządzeń do fotomontażu. Tutaj takie są i na dodatek efekt mojej manipulacji jest tak przekonujący, że sam dałbym sobie głowę uciąć, że zdjęcie jest prawdziwe. To samo można powiedzieć o urządzeniach do analizy głosu. Oczywiście, służą one do analizy głównie rozmów telefonicznych, ale zastosowanie nie ogranicza się tylko do określenia tożsamości rozmówców. Jest na przykład w grze taki moment, gdy jeden z informatorów w Moskwie, niejaki Birdsong, ze strachu przed swoimi mafijnymi kolegami wyjeżdża gdzieś i dzwoni do nas, aby powiedzieć, że zrywa współpracę. Trzeba go jednak jakoś zlokalizować, bo tylko on może zidentyfikować osoby na zdjęciach pozostawionych w archiwum przez zabitego agenta. W tej sytuacji właśnie przydatny jest analizator dźwięku, przy pomocy którego najpierw izolujesz z nagrania wszystkie dźwięki mogące mieć jakieś znaczenie, identyfikujesz je i następnie tworzysz mapę całej Rosji z naniesionymi potencjalnymi miejscami występowania zidentyfikowa-

nych odgłosów. W ten sposób trafiasz na kolejny trop.

Widać wyraźnie, że producentom gry zależało przede wszystkim na jak największym realizmie, na stworzeniu gry, która oddawałaby rzeczywiste warunki pracy szpiega. Masz więc dostęp do ogromnej masy informacji, z których wynika, ku Twojemu zaskoczeniu, że specjalne agendy rządowe USA kontrolują wszystkich i wszystko. Praca agenta polega przede wszyst-

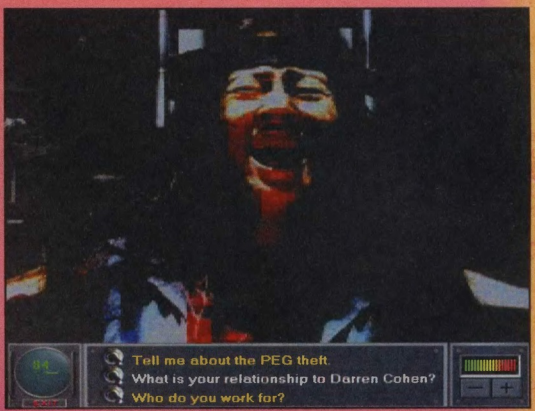
kim na żmudnej pracy umysłowej, badaniu danych i kojarzeniu faktów, posługiwaniu się specjalnym sprzętem. Często jest zwykłą łamigłówką, jak na przykład wtedy, gdy trzeba zidentyfikować miejsce pobytu słynnego handlarza bronią na podstawie posiadanych informacji o podróżach lotniczych odbytych w ostatnim tygodniu przez właścicieli czterech nazwisk, jakimi się on posługuje. Sprawa wielce skomplikowana, bo wiadomo, że człowiek latał tam i z powrotem, zmieniając paszporty jak rękawiczki, a właścicieli tych nazwisk jest kilku. Jedyne na co można liczyć to to, że delikwent ma jakieś specjalne przyzwyczajenia, np. lubi siedzieć zawsze w tym samym miejscu albo zamawia specjalne posiłki.

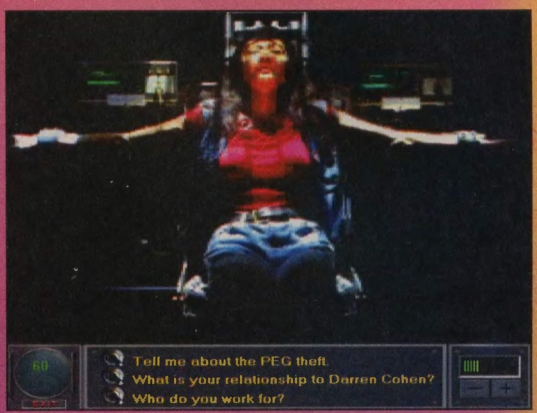
Nie muszę chyba dodawać, że jestem grą zachwycony. Kilka lat pracy i ogromne pieniądze zaangażowane w produkcję opłaciły się w zupełności. Czasem tylko ma się wrażenie, że niektóre rzeczy zostały wciśnięte na siłę, na przykład postacie autentycznych agentów, którzy skasowali sporo pieniędzy za konsultację. Pół biedy, jeśli idzie o ex-szefa CIA, Colby'ego, który pojawia się jako ten, który pomaga wykryć szpiega wewnątrz CIA i na bieżąco informuje gracza o swoich przemyśleniach. Gorsze wrażenie robi występ Kaługina z KGB, który pojawia się na zasadzie deus ex machina i identyfikuje dwóch facetów na zdjęciu jako starych, dobrych znajomych z mafii moskiewskiej... Poza tym widać czasem niedociągnięcia formalne. Nie są one jednak zarzutem, gdyż w końcu nie każdy Amerykanin, dla którego gra jest w końcu przeznaczona, musi od razu wiedzieć, że miasto pokazywane na zdjęciach z podpisem „Siedziba CIA w Moskwie" to nasz prastary polski Gdańsk. Co to w końcu jednak za różnica... Przecież to tylko szczegóły, które jednak nie zmieniają faktu, że gra wciąga jak żadna inna, pełna jest różnorodnych zagadek, trzyma w napięciu lepiej niż dziesięć dobrych książek razem wziętych, a na dodatek obsługuje się z dziecinną łatwością. Interfejs jest intuicyjny, co szczególnie ważne jest przy obsłudze różnych urządzeń. Po prostu trzeba usiąść i tylko zagrać, a potem już oderwać się nie sposób.

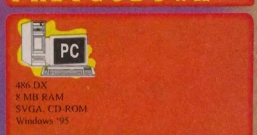
Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że jest to pierwszy program z gatunku gier interaktywnych, który w pełni wykorzystuje możliwości stwarzane przez technologię CD-ROM i pierwszy program-film, który w pełni zasługuje na miano gry. I to jakiej. Bez przesady można powiedzieć, że **Spycraft: The Great Game** ustanawia zupełnie nowy standard w dziedzinie gier i na dodatek stawia poprzeczkę tak wysoko, że nie spodziewam się, by ktoś w ogóle zbliżył się do niej w najbliższym czasie. Po prostu **Spycraft** to pierwszy „film", który nie stwarza tylko wrażenia, że możemy wpływać na akcję, a w rzeczywistości tylko wybieramy jedną z opcji wymyślonych przez panów reżysera i scenarzystę. O nie. Tutaj reżyserem jest sam grający, a scenariusz jest tylko lekko zarysowany. Niektóre wydarzenia toczą się niezależnie od działalności grającego, ale o tym, czy i jak rozwiążesz wielką zagadkę, znajdziesz szpiega w CIA, rozbijesz międzynarodową organizację zabójców do wynajęcia, ochronisz prezydenta USA przed zamachem i doprowadzisz do podpisania Wielkiego Układu likwidującego arsenały atomowe, decydujesz tylko Ty.

Niestety, oprócz dużej ilości wolnego czasu, inteligencji i gotowości do zarywania nocy, **Spycraft** wymaga od grającego biegłej znajomości angielskiego. Bez tego nie ma co gry w ogóle uruchamiać. Pewnie z tego powodu nie zdobędzie ona w Polsce zbyt wielu zwolenników i stanie się rarytasem dla znawców. Może zresztą właśnie z myślą o tej grze warto wybrać się w końcu na jakiś kurs języka angielskiego? Ja w każdym razie wracam do studiowania światowej bazy danych rezerwacji biletów lotniczych.

M.M.







Dystrybutor
TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13

ROADWARRIOR

Producent: Gametek

KRÓTKO O GRZE

Road Warrior to następca hitu sprzed kilkunastu miesięcy - ***Quarantine***. Akcja rozgrywa się kilka lat po zakończeniu części pierwszej, gdy krajem rządzi szalony dyktator Torva Yul, a wolność i demokracja są tylko sennym marzeniem. Gra zasadniczo nie różni się od swej poprzedniczki. Do ważniejszych różnic należy dodanie trybu SVGA, nowych widoków (do tyłu oraz zza auta) oraz wprowadzenie podziału na logiczne, układające się w szereg misje. Znacznej poprawie uległa strona audiowizualna. W czasie gry słuchać można heavy-metalowej muzyki CD Audio, a pomiędzy epizodami - oglądać doskonałej jakości komiksowe wstawki. Nie ma jednak róży bez kolców i **Road Warrior** także posiada jedną znaczącą wadę. Jest nią paskudny błąd, który czasami uniemożliwia wykonanie misji. Agresywne wpychanie przeciwnika na ścianę może skończyć się wypchnięciem gościa poza planszę. Wtedy szansa na schwytanie go jest baaardzo mała.

Nie będę się więcej rozpisywał. Grajcie! Naprawdę warto, zwłaszcza jeśli swego czasu należeliście do wielbicieli ***Quarantine'a***.

RADY OGÓLNE

1. Przeciwnika lepiej atakować z daleka, gdyż wtedy ponosisz mniejsze straty.

2. Zachowuj stan gry po rozpoczęciu każdej misji.

3. Jeśli strzelasz pociskiem typu HARRY, pamiętaj o zachowaniu bezpiecznej odległości. Gdy będziesz zbyt blisko, możesz stracić kilkanaście procent energii.

4. Kiedy atakuje Cię kilku(nastu) przeciwników jednocześnie, lepiej nie podejmuj walki i szybko wynieś się z miejsca zdarzenia. Masz niewielką szansę na zwycięstwo (i przeżycie).

5. Staraj się niszczyć tylko to, co jest konieczne do wykonania misji, gdyż walcząc z innymi wrogami, tracisz czas, którego i tak nie jest dużo.

OPIS MISJI

Być może opisy wyglądają zbyt pobieżnie, jednak zaufajcie mi. W zupełności wystarczą one do ukończenia gry. Początkowe zadania mogą sprawiać problemy, lecz potem idzie się jak burza i przejście pojedyńczej misji zajmuje maksymalnie kilkanaście minut.

MISJE TRENINGOWE

1. Dojedź do wskazanego na mapie miejsca i... po wszystkim!

2. Rozpraw się z czterema radiowozami. Nie strzelają one do Ciebie, więc po prostu nie może Ci się nie udać.

3. Po raz pierwszy masz okazję zobaczyć pociski typu HARRY w akcji - zniszcz wskazany budynek.

4. Pozbądź się wskazanej ciężarówki. Dojedziesz do niej przez Hovervator.

AUTODROME

1. Takie małe „destruction derby" - zniszcz wszystkich rywali.

2. Musisz zająć pierwsze miejsce w wyścigu. Nie trać czasu, strzelając do przeciwników - pędź przed siebie!

PUSTYNIA

Tym razem nie masz żadnych zadań. Po prostu dojedź do następnej lokacji.

FLAGG CITY

1. Czarną limuzyną podróżuje „szycha" Omnicorpu - Lt. Jaeger. Jedzie on do miejsca oznaczonego na mapie kolorem niebieskim. Bądź tam przed nim. Szybko rozpraw się z ochroniarzami i zaczekaj, aż przyjedzie limuzyna, a wtedy zniszcz ją.

2. Kilkudziesięciu funkcjonariuszy Omnipolicji broni dostępu do budynku. Twoim zadaniem jest ich usunąć. Omnigliniarza skasować można strzelając do niego lub przejeżdżając go.

3. Używając działka przeciwlotniczego, zestrzel trzy „spinnery" - roboty OCP strzelające w nudystów. Na górę wjedziesz przez Hovervator.

4. W maratonie zwyciężyć ma ubrany na zielono zawodnik rebeliantów i Ty masz tego dopilnować. Przejedź lub rozstrzelaj wszystkich biegaczy w żółtych strojach.

5. Zadanie jest bardzo proste. Rozwal furgonetkę przewożącą meble.

6. Zniszcz olbrzymią tablicę reklamową. Uważaj na radiowozy - są bardzo groźne.

7. Tym razem Twoim zadaniem jest usunięcie specjalnego oddziału OCP, który chwyta bezpańskie zwierzęta i przerabia je na hot-dogi.

8. Prawnik Eddy, który doprowadził do usunięcia wyborów Miss Mokrej Podkoszulki, właśnie przejeżdża przez miasto swym żółtym cadillakiem. Chyba wiesz, co masz zrobić... Finish him!

9. Tym razem zaatakujesz główną komendę Omnipolicji. Najpierw pociskami HARRY rozwal dwie bramy wjazdowe, a następnie tym samym sposobem znieś z powierzchni ziemi komendę.

10. Krupke, szef policji, przeżył wybuch i właśnie ucieka przez miasto. Nie pozwól mu się wymknąć.

11. W tej misji Twym zadaniem jest ochrona Beverly Storm (lidera rebeliantów), który podróżuje po mieście białym vanem. Likwiduj napotkane radiowozy, lecz staraj się nie tracić furgonetki z oczu.

12. Delikatnie mówiąc, „wyproś" z miasta trzech członków gangu.

13. Przy pomocy pocisku HARRY, zniszcz budynek firmy software'owej (Gametek!?!), która wydaje oryginalne gierki.

14. Skasuj P.C. Hermana - głównego informatyka OCP. Wjedź przez Hovervator i rozwal niebieski wóz.

15. Znanym sposobem rozjedź lub powystrzelaj trzydziestu fanatycznych funkcjonariuszy Omnipolicji.

16. „Prawa ręka" Torvy, Terrance Storm, znajduje się w zielonym autobusie. Twoim zadaniem jest usunięcie go.

PUSTYNIA

1. Zawieź przywódcę rebeliantów do tajnego obozu na pustyni.

2. Rozwal dwie ciężarówki przewożące chemikalia.

3. Pociskiem HARRY „usuń" tajną fabrykę Omnicorpu.

MUTTON COUNTY

1. W tej misji celem jest zburzenie silosów, do których dostępu bronią dwie bramy. Wszystko usuniesz rakietami HARRY.

2. Zaatakuj cztery samochody OCP. Uważaj, gdyż możesz być ostrzeliwany przez wszystkie wozy jednocześnie.

3. „Gruba ryba" Omnicorpu, Guy Faberman, właśnie przejeżdża przez Mutton County. Postaraj się, aby nie dotarł do celu.

4. Tym razem musisz zniszczyć warzywa-giganty wyhodowane przez naukowców korporacji. Aby skutecznie usunąć olbrzymią truskawkę czy dynię, trzeba najechać na nią rozpędzonym wozem lub nadziać na THE PROBE i roztrzaskać o ogrodzenie.

5. Zestrzel trzy samoloty zrzucające truciznę na pola uprawne. Uwaga! Misja jest wyjątkowo trudna!

6. Po raz kolejny musisz rozjechać kilkudziesięciu funkcjonariuszy Omnipolicji.

7. Musisz złapać gigantyczną świnię i odtransportować ją właścicielowi.

8. Zrób użytek z działka wodnego i zgaś kilka płonących zabudowań. Uważaj na niewielką, choć wystarczającą ilość wody.

9. I znowu trzeba pozbyć się grupki Omnigliniarzy.

10. Zabij tutaj trzy świnie, które biegają po całej krainie (znowu zaczynam rymować).

11. Zlikwiduj pociąg przewożący środki chemiczne oraz jego ochronę.

12. Tym razem celem Twej misji są... krowy. Usuń z łąki odpowiednią ilość tych zwierząt.

13. Rozpraw się z gangiem traktorzystów, likwidując jednego po drugim. Uwaga! Misja jest bardzo trudna, gdyż ciągniki są szybkie (?), wytrzymałe i atakują Cię grupowo.

14. Zniszcz wskazany budynek.

15. Wysadź w powietrze nowy traktor Omnicorpu. Dostaniesz się do niego, wjeżdżając przez kopalnię (MINE).

PUSTYNIA

1. Zawieź jedzenie przebywającym w tajnej bazie rebeliantom.

2. Wypraw na tamten świat sługusów OCP atakujących obóz. H.U.M.P. FACTORY. Przejedź przez fabrykę. Możesz poruszać się także w pionie (klawiszami A/Z).

PUSTYNIA

Dojedź do Omnilandu.

OMNILAND

1. Rozwal wskazaną bramę.

2. Zniszcz balony zawierające truciznę (zestrzel je z działka przeciwlotniczego).

3. Pociskiem HARRY „usuń" pewną fabrykę.

4. Zniszcz jeżdżące po mieście małe wagoniki. Uważaj na ich „eskortę".

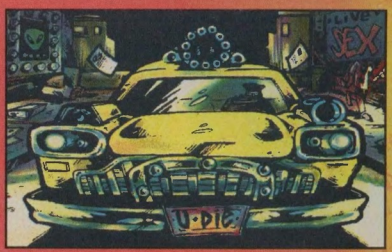
5. Zabij gości, którzy urządzili sobie zabawę na arenie. Najlepsze efekty uzyskasz czekając, aż gość opadnie na ziemię. Wtedy weź go na maskę i roztrzaskaj o ścianę.

6. Pozbądź się typów jeżdżących małymi samochodzikami. Najszybciej załatwisz sprawę, wypychając ich z terenu zabawy.

7. Zabij trzech złodziei. Poruszają się podobnymi pojazdami, co goście z poprzedniej misji.

8. Rozwal kolejną bramę.

9. Zestrzel latającego robota-pajaca. Zatrzymaj się w rogu placu i zaczekaj, aż do Ciebie podleci, a wtedy zacznij strzelać.



10. „Usuń" grupkę clownów.

11. Kilku taksówkarzy postanowiło zapolować na Ciebie. Po prostu rozwal ich rakietami, są mało wytrzymali (to w samoobronie! he, he...).

12. Zniszcz żółty autobus. Ochrania go kilka taksówek, jednak nie powinno to sprawić Ci kłopotu.

13. Powystrzelaj wszystkie diabelskie głowy w piekle. Dojedziesz do nich przez bramę z napisami „Go to Hell".

14. Zastrzel gości z Omnicorpu, którzy właśnie bawią się na karuzeli. Stań z boku urządzenia i otwórz ogień. Uważaj na działka!

PUSTYNIA

Tym razem wystarczy po prostu dojechać.

SMASHORAMA

Tu ponownie czeka Cię „destruction derby". Powinieneś skasować wszystkich przeciwników bez problemów.

PUSTYNIA

Dojedź do celu.

BLIMP FACTORY

1. Zniszcz kilka generatorów.

2. Opuść to nieprzyjazne miejsce.

PUSTYNIA

Wystarczy dojechać na lotnisko.

AIRPORT

1. Pociskami HARRY zniszcz cztery wieże kontrolne.

2. Rozwal cztery wózki bagażowe przewożące ładunki OCP.

3. Zniszcz wskazany samolot. Jest to nowy model Omnicorpu.

4. „Usuń" pewien sterowiec.

5. Zrównaj z ziemią kilka hangarów.

6. Pozbądź się taksówek przewożących truciznę.

7. Kolejna misja typu „rozjedź kupę gliniarzy". Tym razem jest ich trzydziestu.

8. Zestrzel pięć samolotów transportujących napalm.

9. Dr. Webb ucieka dwupłatowcem. Wyślij go na tamten świat.

10. Zniszcz samoloty, które mają zatruć źródło wody.

11. Rozwal kilka budynków obsługi lotniska oraz chroniącą je bramę.

12. Ochraniaj odrzutowiec Beverly Storm.

PUSTYNIA

1. Pilnuj, aby żadne z pięciu działek nie uszkodziło odrzutowca rebeliantów. Musisz zniszczyć je, zanim doleci do nich samolot.

2. Dojedź do obozu.

3. Zniszcz ciężarówkę, którą ucieka zdrajca - Beverly Storm!

4. Dojedź do miasta.

KRIEGTOWN

1. Zniszcz trzy limuzyny.

2. Rozwal wskazany sterowiec. Mały tips: nic nie rób, a po jakimś czasie misja może zostać automatycznie zaliczona (nie zawsze działa!).

3. Musisz wysadzić bramę fabryki.

4. Teraz pozbądź się trzech wozów ochrony...

5. ...i jedenastu (!) policyjnych radiowozów.

6. Zrównaj z ziemią pięć budynków Omnipolicji.

7. W tej misji musisz zniszczyć dziewięć monster-trucków Omnicorpu. Wjedź przez miejsce oznaczone na mapie jako ENTRANCE.

8. Wysadź budynek opery (zawsze chciałem to zrobić).

9. Zastrzel, wysadź, przejedź itp. czterdziestu trzech Omnigliniarzy.

10. Zniszcz gang jedenastu motocyklistów.

11. Wysadź pewną bramę (pomoże Ci HARRY).

12. Rozpraw się z pięćdziesięcioma (!) policjantami.

13. Rozwal osiem robotów bojowych Omnicorpu.

14. Wysadź fabrykę.

15. Ochraniaj furgonetkę przewożącą, hmmm, czasopisma pornograficzne.

16. Usuń cztery prototypy nowego „samochodu dla ludzi" - Yulwagena, które jeżdżą sobie po mieście.

17. Wysadź główną kwaterę Torvy. Uwaga! Budynek jest silnie chroniony.

PUSTYNIA

1. Dojedź do bramy i...

2. ...wysadź ją!

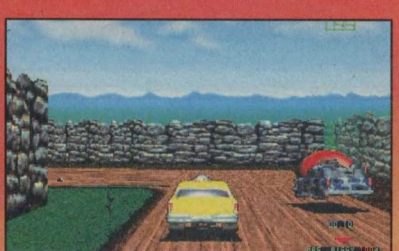
FORTRESS

Tu czeka Cię tylko jedna, ale za to niezwykle trudna misja. Musisz zniszczyć Robo-Torvę, olbrzymiego i niezwykle groźnego robota, którym steruje sam Torva Yul. Gdy to Ci się uda możesz zasiąść wygodnie w fotelu i podziwiać zakończenie gry.

THE END

Kamil Szafara

P.S. Podziękowania dla Mariusza Ćwikielnika za pomoc.



KINGMAKER

RETRO

Producent: US Gold

Oto kolejna propozycja w dziale RETRO, gra ***Kingmaker*** *wydana w roku 1993. Jak na tamte czasy, a trzeba powiedzieć, że istniało już kilka niezłych wzorców w tym temacie, gra wyróżniała się w swojej kategorii. Poza kilkoma pomniejszymi zaletami* ***Kingmaker*** *wart jest uwagi przede wszystkim ze względu na scenariusz, w jaki go wyposażono. Powiem krótko, bo nie ma się co zbytnio rozwodzić - wielka polityka z czasów renesansu. Ogólnie mówiąc, dzisiaj gra ta nie spowoduje u grającego wstrząsu, a to ze względu na postępu, jaki dokonał się w tej dziedzinie, ale jednocześnie* ***Kingmakera*** *naprawdę warto zobaczyć, a nawet w niego zagrać. Polecamy.*

redakcja

Władza - niemal magiczne pojęcie przyciągające od zarania dziejów wszystkich ludzi, chcących za jej przewodem realizować swoje ambicje. Im większe były płynące z władzy korzyści, tym metody walki pomiędzy rywalami stawały się bardziej przebiegłe, a sposoby załatwiania porachunków brutalniejsze. Knuto zatem intrygi, przekupywano godnościami urzędników, likwidowano najbardziej aktywnych oponentów, wywoływano krwawe wojny - wszystko to w imię tego, by jeden człowiek mógł poczuć się „ważnym facetem". Strategiczno-decyzyjna gra **Kingmaker** (Twórca królów) firmy **US Gold**, pozwala i Tobie zasmakować tych wszystkich emocji.

Tłem wydarzeń jest sławetna „Wojna Dwóch Róż", mająca miejsce w średniowiecznej Anglii za panowania króla Henryka VI Lancastera, który Roku Pańskiego 1422 zasiadł na tronie, obejmując spuściznę po swym bohaterskim ojcu, Henryku V. Miał wtedy... 1 rok życia, nic zatem dziwnego, że był od samego początku celem knowań innych pretendentów do tronu, co zaowocowało tym, że wychowywany pod wpływem wrogich sobie ludzi Henryk, wyrósł na mężczyznę słabego i pozbawionego własnej woli. „Wojna Dwóch Róż" (1455 - 1485) rozpoczęła się w okresie, kiedy w wykrwawionej „Wojną Stuletnią" Anglii, liczne rodziny arystokratyczne rozpoczęły bezpardonową walkę o władzę i płynące z niej przywileje. Na początku sześciu potężnych angielskich lordów spotkało się w ogrodach Templariuszy, próbując rozdzielić między siebie poszczególne rodzaje wpływów. Najbardziej gwałtowną dysputę odbyli Ryszard Plantagenet, książę Yorku oraz John Beaufort, książę Somerset. Burzliwa, wypełniona wzajemnymi obelgami rozmowa nie przyniosła jednak rozstrzygnięcia, więc zdesperowany książę Yorku podszedł do krzaka róży i zerwał z niego biały kwiat. Wezwał tym wszystkich, którzy zechcą go poprzeć, aby postąpili podobnie. Somerset, podchwytując pomysł, zerwał z krzewu różę czerwoną. Hrabia Warwick, Vernon i inni zrywają róże białe, zaś hrabia Suffolk samotnie przyłącza się do Somerseta... Tu wypada już tylko zacytować angielskiego wieszcza, Williama Shakespeare'a - „Nie minie czas długi, a spór ten ludzkiej krwi wypije strugi".

Tyle rysu historycznego. Czas, abyśmy sami wkroczyli do akcji. Urokiem gier strategicznych jest to, że niemożliwością staje się przedstawienie dokładnego opisu, który doprowadziłby gracza do zwycięstwa. Wszystko tutaj zależeć będzie od Twoich przemyśleń i podjętych w ich duchu poczynań. Z racji tego, ograniczę się jedynie do udzielenia paru „dobrych rad" oraz wyszczególnienia niektórych faktów mogących znacząco wpłynąć na przebieg rozgrywki.

Grę rozpoczynasz od wyboru poziomu trudności, który w tym przypadku odznacza się ilością konkurujących z Tobą frakcji. Poziomem najłatwiejszym jest oczywiście jedna wroga frakcja. W poziomie najbardziej zaawansowanym spotkasz się z pięcioma ugrupowaniami i wtedy dopiero zaczyna się prawdziwa „zabawa". Pamiętaj, że „łączy" Cię z nimi jedynie wspólny cel: porwanie, objęcie kontrolą i koronacja na króla obranego przez Ciebie następcy tronu, przy jednoczesnym zlikwidowaniu (dosłownie!) pozostałych przy życiu kandydatów. Cóż, „Live is brutal", jak zwykli mawiać ci sami Anglicy. Przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki można jeszcze określić pozostałe czynniki ułatwiające bądź utrudniające życie, a mianowicie:

1. Allocate Blind (rozlokowanie na ślepo) - opcja zmuszająca Cię do uczynienia pierwszego ruchu bez wiedzy o rozlokowaniu stronników przeciwnika.

2. After Computer (po komputerze) - tutaj wiesz, jak przeciwnik rozporządził swymi siłami, więc prościej będzie pokrzyżować mu szyki.

Ponadto, można wprowadzić do swojej strategii pewien element losowy, zgadzając się na okresowe pojawianie się w różnych regionach kraju zjawisk, takich jak:

- Advanced Weather (warunki atmosferyczne mające wpływ na przebieg bitew, przemarsz wojsk oraz rejsy statków);

- Advanced Plague (plagi, które dziesiątkować będą ludność w „losowo" wybranych miastach, nie oszczędzając nawet następców tronu czy koronowanych głów).

Bohaterowie gry, znaczy pretendenci do tronu, wywodzą się z wyżej już wspomnianych szacownych domów Lancasterów i Yorków. Każdą z nich przybliżę, podając początkowe miejsce pobytu oraz uwarunkowania potrzebne do objęcia nad młodym następcą kontroli.

DOM LANCASTER

a) obecnie panujący król, Henryk VI. Jak przystoi głowie państwa, przebywać będzie

w Londynie pod ochroną garnizonu złożonego z 300 żołnierzy. Taką też przynajmniej musisz rozporządzać siłą (zawsze lepiej mieć większą), aby pokusić się o porwanie tej persony. Uwaga! Porwania dokonać można także i w inny sposób. Jeżeli w swojej frakcji posiadasz kogoś sprawującego odpowiedni urząd, pozwalający na „zbliżenie" się do danej postaci, wówczas gromadzenie tak wielkiego oddziału wojsk nie będzie konieczne. W przypadku Henryka VI jest nim arystokrata piastujący funkcję Majordoma Tower

b) Edward, książę Walii. Oczekuje swego losu w mieście Kenilworth z 200-osobową załogą zbrojnych.

c) Małgorzata d'Anjou (żona króla Henryka VI). Mieszka sobie spokojnie w Coventry, ufna w trwałość fortyfikacji i 200-osobową ochronę.

d) John Beaufort, książę Somerset. Jego pozycja jest bardzo szczególna. Będąc arystokratą należącym do rodziny królewskiej rozpoczyna on grę jako zwykły stronnik którejś z walczących frakcji. Jeżeli zginą wszyscy następcy tronu z linii Lancasterów, to właśnie on stanie się kolejnym pretendentem do tronu. Jest zatem postacią, którą warto mieć w swoich szeregach. Jedyną przeszkodą na drodze do kariery będzie dla niego jakikolwiek żyjący następca z rodziny York. Wnioski są oczywiste...

DOM YORK

a) Ryszard, książę Yorku. Lider rodziny przebywający we własnej spuściźnie York z 300-osobową obstawą. Byłbym niesprawiedliwy wobec Henryka VI, gdybym nie dodał, że urzędem pomocnym w pojmaniu Ryszarda jest godność Arcybiskupa Yorku.

b) George, książę Clarence. Zażywa wywczasów w Cardigan - mieście otwartym. Ostatnie dwa słowa stanowią nie lada gratkę, bowiem oznaczają, że nie ma on ochrony (!).

c) Edward, hrabia March. Bawi w królewskim zamku w Harlech, bronionym przez 200 żołnierzy. Za „ochronę" szefa odpowiada tam Marszałek Anglii, więc jeśli jest on Twoim stronnikiem, to...

d) Edmund, hrabia Rutland. Jako miejsce stałego pobytu wybrał sobie Irlandię. On również nie posiada żadnej ochrony, jednak w tym momencie pojawia się małe „ALE". Wyspa kontrolowana jest przez porucznika Irlandii. Jeżeli porucznik jest Twoim sprzymierzeńcem, wtedy nie ma problemu - Edmunda można porwać bez kłopotu. Natomiast, gdy porucznik przynależy do wroga, wtedy musisz dysponować minimum 250 ludźmi. I jeszcze jeden drobiazg, aby dotrzeć do Irlandii musisz posiadać statek...

e) Ryszard, książę Gloucester. Zamieszkuje w mieście Calais będącym pod kontrolą komendanta. Jeżeli coś pójdzie nie tak z „układami", musisz skrzyknąć przeciw niemu co najmniej 550 wojaków. Tyle wynoszą połączone siły garnizonu miasta i komendanta Calais. Na dodatek, trzeba dopłynąć tam statkiem.

Zajmijmy się teraz sposobem budowania własnej potęgi. Aby posiadać środki do walki oraz rzeszę stronników, będziesz musiał zadbać o to, by Twoim pupilkom dobrze się powodziło. Ku temu służą właśnie urzędy oraz tytuły, którymi obdarowywać będziesz godnych tego zaszczytu. Bądź bardzo hojny. Nie żałuj dostępnych Tobie przywilejów, bowiem niosą one za sobą nie tylko wzrastającą ilość wojska, ale także wzmacniają Twych popleczników w wierze, że stanęli po właściwej stronie barykady. W skład każdej frakcji wchodzą następujące „rodzaje" postaci:

- arystokraci utytułowani (przykładowo: Percy, hrabia Northumberland lub Mowbray, książę Norfolk). Jest ich w sumie ośmiu. Każdy z nich posiada swoje zamki i włości oraz pokaźną ilość własnych żołnierzy.

- arystokraci bez tytułów (przykładowo: Stanley, Holland, Greystoke). Tworzą oni 14-osobowe grono ludzi gotowych do robienia kariery. Dzięki Twojej łasce za przyczyną nadania im tytułów mogą stać się zamożniejsi.

Dostępnych będzie siedem tytułów hrabiowskich oraz jeden książęcy. Posiadanie tytułu umożliwia z kolei objęcie w pieczę urzędów. Do nadania oczekuje 19 urzędów, począwszy od Marszałka Anglii, poprzez Strażnika Północnej Marchii, do Arcybiskupa Canterbury.

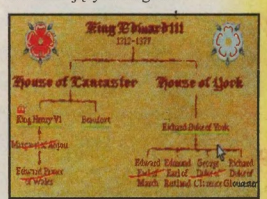
UWAGA! Każdy arystokrata może posiadać tylko jeden tytuł! Arystokrata utytułowany może obejmować dowolny urząd! Urzędy nie mogą być przydzielane arystokracji nieutytułowanej!

Pamiętając o tych uwarunkowaniach, z łatwością rozdzielisz zaszczyty. Pozostaje jednak pytanie: skąd się one biorą? Na początku gry każda z frakcji otrzymuje pewną ich pulę. O dalsze trzeba będzie postarać się samemu. Wiodą ku temu różne drogi. Porwanie następcy, to tylko jedno z Twoich zadań. Musisz ponadto rozszerzać własną strefę wpływów poprzez zdobywanie miast oraz likwidacje w bitwach popleczników wrogich frakcji.

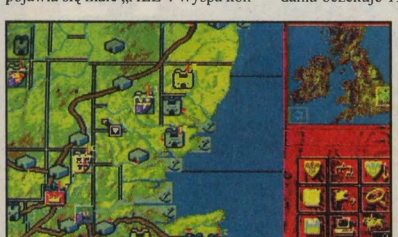
Dobrze zaplanowane i zwycięskie bitwy będą przyciągać ku Tobie neutralnych dotychczas arystokratów, a nawet skłaniać tych z opozycji, aby przeszli na Twoją stronę. Jeszcze inną metodą zdobywania „wpływów" są negocjacje o wykup wziętego do niewoli arystokraty. Po zwycięskiej bitwie, pozostali przy życiu dowódcy będą chcieli wykupić się od śmierci poprzez oddanie w Twoje władanie pewnej ilości wojska, statków czy właśnie urzędów. Wówczas sam będziesz musiał zdecydować, czego potrzeba Ci najbardziej, zaznaczyć interesujący Cię przedmiot i wyrazić wolę wymiany.

Nie żądaj nigdy zbyt wiele! Jeżeli zapragniesz ogołocić przeciwnika ze wszystkiego, wówczas lider frakcji będzie wolał poświęcić swego człowieka w zamian za utrzymanie tytułów, które później przydzieli komu innemu. Dlatego wybierz jeden, najpotrzebniejszy urząd, powiedzmy: Arcybiskupa.

Na marginesie dodam , że nawet po tej wymianie możesz jeszcze wykiwać jeńca i... posłać go do kata. Pomyślisz pewnie, że będziesz miał wtedy jednego wroga mniej. Otóż niezupełnie. Pamiętaj o tym, że wiele rodzin było ze sobą w różny sposób spokrewnionych (do dyspozycji w grze masz drzewo genealogiczne). Gdy zbyt pochopnie wydasz rozkaz ścięcia jakieś osoby (nawet następcy) wówczas możesz się liczyć z gniewem nie tylko przeciwnej frakcji, ale i Twoich własnych stronników, którzy w rezultacie mogą zwrócić oręże przeciwko Tobie. Dlatego zanim wyślesz kogoś w zaświaty, dobrze przemyśl swoją decyzję. Śmierć arystokraty posiadającego tytuły bądź inne dobra powoduje, że przechodzą one do dyspozycji Sądu Najwyższego, który na mocy podjętych uchwał będzie rozdzielał je pomiędzy żyjących i prężnie działających magnatów.



Kolejnym tematem, który chcę poruszyć, jest armia - podpora każdego rządu. Na początku rozgrywki podległe Tobie siły będą podzielone na małe lub średnie oddziały, czasami rozlokowane nawet bardzo daleko od siebie (każda z postaci reprezentowana jest na mapie tarczą herbową swego rodu). Z góry radzę Ci dążyć do połączenia oddziałów w jedną silną armię. Zdobędziesz nią każde miasto, obejmiesz kontrolą upatrzonego kandydata i co najważniejsze - utrzymasz go przy sobie. Nie będą Ci straszne bitwy, potyczki i oblężenia.



Nie wypowiadaj totalnej wojny wszystkim frakcjom jednocześnie! Najlepiej jest rozpocząć od zwalczania jednego „upatrzonego" wroga, kierując się starą maksymą: „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta". Pozwól zatem, aby Twoi wrogowie walczyli między sobą i nie dopuść do tego, aby już w początkowej fazie rozgrywki mieć śmiertelnych wrogów w każdym obozie. Jeśli nie będziesz o tym pamiętał, zażarte ataki wszystkich konkurentów bardzo szybko wyeliminują Cię z gry.

W wyniku starć zdarzyć się może, że obejmiesz kontrolę nad dwoma lub więcej kandydatami do tronu. Jeżeli kontrolowani oni będą przez ten sam oddział (arystokratę), wówczas staniesz przed bardzo trudnym wyborem. Pamiętasz motto nieśmiertelnych z filmu „Highlander"? „Może zostać tylko jeden ...". Jak się już zapewne domyślasz, będziesz musiał podjąć decyzję, którego z następców chcesz zachować przy życiu. Pozostałych, zgodnie ze wcześniejszymi informacjami, należy zgładzić.

Tematem ostatniej wskazówki, którą chciałbym się z Tobą podzielić, będzie sposób „obchodzenia" się z protegowanym następcą tronu. Załóżmy, że masz go pod kontrolą, pilnuje go cała masa wojska, ale do całkowitego zwycięstwa brakować będzie jednego, jakże istotnego elementu. Następcę trzeba jeszcze koronować! Procedura ta jest również obwarowana ścisłymi regułami:

a) koronacja przeprowadzana być musi w mieście katedralnym, to znaczy posiadającym katedrę. Nad symbolami takich miast na mapie widnieje krzyż;

b) następcy musi towarzyszyć przynajmniej jeden z Twoich arystokratów;

c) mszę musi koncelebrować arcybiskup albo dwóch biskupów (po prostu musi/muszą być w składzie całej ekipy).

W tym miejscu należy się uwaga, moim zdaniem, bardzo istotna. Otóż Twój król nawet w otoczeniu najsilniejszej armii nie będzie w pełni bezpieczny! Pamiętaj o intrygach i podstępach konkurencji. Może ona przykładowo zwołać posiedzenie parlamentu albo przyczynić się do przyjazdu obcego poselstwa. W takich przypadkach król zobowiązany będzie do osobistego stawiennictwa w wyznaczonym miejscu i co najgorsze - często w mieście słabo ufortyfikowanym i z bardzo małą eskortą! Wówczas, jeżeli przy życiu znajduje się jakiś inny kandydat do tronu, los króla będzie wisiał na włosku. Obca frakcja już zadba o to, by w pobliżu króla znalazły się silne oddziały wojsk (oczywiście, Ty również możesz skorzystać z takiej okazji, aby dobrać się do Henryka VI bądź innego koronowanego przez „obcych"). Dlatego szczerze radzę, aby z koronacją własnego kandydata poczekać do „wygaśnięcia" wszelkich innych roszczeń do tronu. Zubaża to nieco grę o wspomniane właśnie fazy parlamentarne, ale w końcu, najbardziej liczy się przecież zwycięstwo. Jeśli zwyciężysz, zostaniesz poproszony o wpisanie się na honorową listę kawalerów, którzy najlepiej wykorzystali szansę zesłaną im przez los.

God Save the King.

Robert Węgrzyniak

pierwsza polska gra strategiczna
z kierowaniem poszczególnymi postaciami
niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami
nieustannej walki i pulsującego potężną magią
świata przodków
perfekcyjna oprawa graficzna
wyraziście podkreślająca nastrój muzyka i dźwięk
intuicyjny sposób wydawania poleceń

Już tu są.
Nie uciekniesz przed nimi,
nie ukryjesz się.
Nie masz szans.
Do perfekcji doprowadzili
wojenne rzemiosło.
Ujarzmili potworną moc ...
Przyłącz się, dowódź i zwyciężaj!
Wśród krwi i ciał pokonanych
brnij naprzód, aż dostrzeżesz
na horyzoncie nadmorskie wydmy ...

WYGRALIŚMY PLAY-BOX!
WYGRAJ Z NAMI I TY!

Wkrótce rozszerzona wersja na CD!
Dla posiadaczy wersji dyskietkowych
będzie dostępny upgrade w korzystnej cenie.

Zamówienia można składać listownie, telefonicznie lub faksem.
Cena wersji dyskietkowej: 55 PLN (VAT i koszty przesyłki wliczone).

Hurtownia Oprogramowania **USER**
31-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31
tel. (012) 66 69 22, tel/fax (012) 66 88 54

USER

FIDO na tropie...

KOSIARZ UMYSŁÓW 2

spotkanie z rzeczywistością wirtualną

„Kosiarz umysłów 2: Ponad cyberprzestrzenią" to kontynuacja wielkiego kinowego przeboju z 1992 roku, który zarobił ponad 120 milionów dolarów i co ważniejsze zapoczątkował modę na wykorzystywanie w filmach tzw. Virtual Reality, czyli rzeczywistości wirtualnej. Osadzony w scenerii Los Angeles bliskiej przyszłości, film kontynuuje wątek przedstawiający wizję świata zdanego na łaskę technologii VR, którą ma w swym władaniu bohater filmu, Jobe, emocjonalnie niedojrzały, maniakalny idealista.

Treść filmu nie jest zbyt skomplikowana. Nic dziwnego zresztą, skoro ma stanowić jedynie tło dla pokazania efektów specjalnych i przede wszystkim rzeczywistości wirtualnej. Jobe, ofiara wybuchu w laboratorium, w której utracił pamięć, zostaje uratowany i wyleczony przez dr Coriego Platta dzięki rzeczywistości wirtualnej. W tym samym czasie dr Benjamin Trace robi wszystko, by zachować patent na swój procesor „Chiron". Niestety, procesor wpada w ręce Platta, który współdziałając z Jobem zamierza przejąć kontrolę nad Super Autostradą Informatyczną. Jobe ma jednak własne plany. Zamierza skasować wszystkie programy informacyjne, zastąpić procesor własnym procesorem i dzięki temu zawładnąć światem. Nastolatkowie Peter i Trace robią wszystko, by powstrzymać Jobe'a i tym samym angażują się w śmiertelnie niebezpieczną grę. By wyjść z niej cało, muszą przechytrzyć bezwzględnego i nieobliczalnego szaleńca.

Niemalże w całości film zajmują efekty specjalne, które stworzyli Barrie Watkins i firma Cinesite, odpowiedzialna za takie produkcje, jak „Specjalista" i „Na linii ognia". Rzeczywistość wirtualna, jaką zobaczymy w filmie **„Kosiarz umysłów 2: Ponad cyberprzestrzenią"** jest dziełem Sessums Engineering („Speed", „Polowanie na Czerwony Październik"). W filmie zagrali aktorzy nie znani z pierwszej części, co nie przeszkadza w oglądaniu całości, bo jak twierdzi reżyser Farhad Mann, nie jest to „ciąg dalszy przygód bohaterów, ale osobna opowieść, w której wykorzystano znaną historię".

KOSIARZ UMYSŁÓW 2: PONAD CYBERPRZESTRZENIĄ
(Lawnmower man 2: Beyond cyberspace)
Scenariusz i reżyseria: Farhad Mann
Muzyka: Robert Folk
Zdjęcia: Ward Russel
Obsada: Patrick Bargin, Matt Frewer, Austin O'Brian, Elle Pouget i Camilla Cooper
Produkcja: New Line Cinema
Dystrybucja: Neptun Video Center
Czas: 90 minut

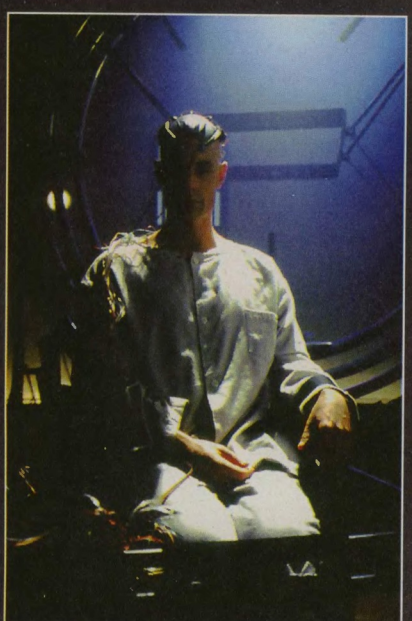
KONKURS

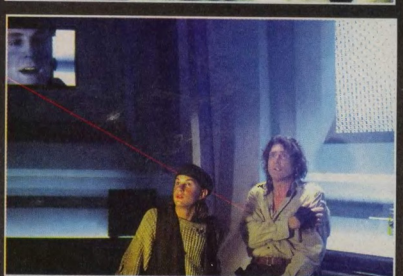
Poniżej zamieszczamy dwa pytania. Odpowiedzi należy nadsyłać na korespondencyjny adres redakcji na kartach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 15 maja.

1. Kto zagrał Jobe'a w filmie „Kosiarz umysłów"?

2. Podaj trzy tytuły filmów, w których wykorzystano „Virtul Reality".

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki ufundowane przez Neptun Video Center.





„Ludzkość, odcięta od przestrzeni, stoi w obliczu zagłady. Jedyną drogą ratunku jest czas, który przemierzają emisariusze, by wezwać przeszłość i przyszłość na ratunek teraźniejszości. Wybrany zostaje człowiek przez wzgląd na obsesyjnie prześladujący go obraz z przeszłości. On jednak nie wie - kłamstwo to czy sen prawdziwy."

„La Jetee" (1962)

Fragment ten, pochodzący z niezwykłego i prowokującego filmu krótkometrażowego pt. „La Jetee", nakręconego przez francuskiego filmowca Chrisa Markera, stał się punktem wyjścia dla Davida i Janet Peoples do napisania scenariusza **„12 Malp"**.

Film jest futurystycznym dreszczowcem science fiction, którego akcja rozpoczyna się w XXI wieku. Dokładnie w roku 2035 ludzkość w wyniku kataklizmu, który spustoszył Ziemię unicestwiając 99 procent jej mieszkańców, skazana została na wegetację w niegościnnym podziemnym świecie. Ostatnią deską ratunku dla garstki Ziemian jest technologia umożliwiająca odbywanie podróży w czasie. Licząc na to, że zasoby przeszłości pomogą ocalić przyszłość, grupa naukowców mieszkająca pod ludną dawniej Filadelfią wybiera ochotnika, który ma wyruszyć w ekspedycyjną podróż w czasie do roku 1996. Naukowcy liczą, że pomoże to w odkryciu źródła powstania, a następnie w zlikwidowaniu tajemniczego wirusa, który jest sprawcą kataklizmu, zanim doprowadzi on do całkowitej zagłady ludzkości.

Ochotnikiem raczej z przymusu jest James Cole, skazaniec któremu obiecano darować resztę kary w zamian za udział w niebezpiecznej misji. Posiada on pewną cechę, która spowodowała wybranie go spośród wielu. Jest nią obsesyjnie powracające wspomnienie z dzieciństwa, znaczenia którego nie sposób zrozumieć, choć powraca ono systematycznie.

12 MAŁP

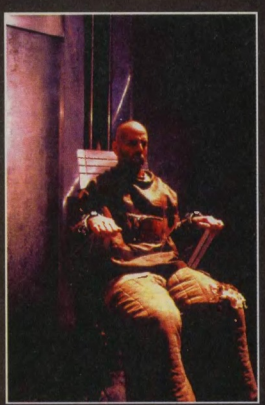
kolejne widowisko SF z ekologicznym przesłaniem

Po przybyciu do roku 1996, Cole spotyka Jefrey'a Goinesa, niezrównoważonego psychicznie syna wybitnego naukowca i dr Kathryn Railly, psychiatrę specjalizującą się w badaniach nad szaleństwem i proroctwem. Railly uważa początkowo Cole'a za kolejnego wariata, jednak w miarę upływu czasu jej niepokój wywołany wizjami Cole'a zamienia się w pewność i Railly zaczyna wierzyć, że ludzkość faktycznie stoi w obliczu zagłady. Obydwoje próbują rozwiązać tajemnicę kierując się dwoma poszlakami. Są nimi dręczące Cole'a wspomnienia z dzieciństwa i seria zagadkowych symboli pochodzących od walczącej o ochronę środowiska tajemniczej grupy znanej jako Armia 12 Małp. Jej przywódcą jest Jefrey Goines, ekologiczny radykał, który stanie się przeciwnikiem obojga bohaterów.

Reżyserem filmu jest Terry Gilliam, który od czasu nagrodzonego w 1991 roku Oscarem „The Fisher King" nie nakręcił żadnego filmu. Powrócił po kilkuletniej przerwie w wielkim stylu. Niepokojący, mroczny, intrygujący: to słowa które często padają, gdy mówi się o filmach Gilliama. Świetnie oddają również nastrój „12 Małp". Zasługa to niewątpliwie nie tylko reżysera, ale także aktorów i całej ekipy realizującej ten widowiskowy film SF. Główną rolę zagrał Bruce Willis.

„Fabuła wymagała kogoś, kto jest silny i groźny, a jednocześnie wrażliwy. Pamiętam scenę w „Szklanej pułapce", w której Bruce wyciąga kawałki szkła ze stóp, jednocześnie rozmawiając ze swoją żoną i w pewnym momencie zaczyna płakać. Pomyślałem, że to wspaniała scena..." - powiedział o pomyśle obsadzenia w filmie Willisa reżyser Terry Gilliam.

W pozostałych rolach zagrały inne hollywoodzkie gwiazdy. Filmowa dr Railly to Madeline Stowe, znana z filmów: „Ostatni Mohikanin", „Na skróty" czy „Blink". Gilliam uważa, że to jej „niezwykła uroda i inteligencja" spowodowały powierzenie jej najtrudniejszej i kluczowej roli w filmie. Fanatycznego działacza ekologicznego i przywódcę Armii 12 Małp zagrał Brad Pitt („Siedem", „Wichry namiętności", „Wywiad z wampirem").

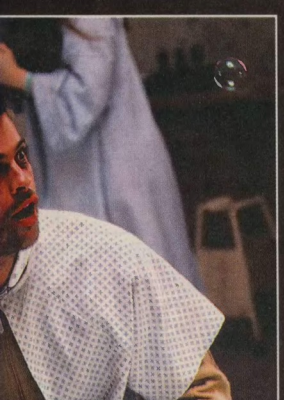


„Bradowi szalenie przypadła do gustu ta rola, tak różna od dotychczasowych w jego karierze" - opowiada Gilliam. - „Gra on dzikiego, rozgadanego wariata. Zawsze kusiło mnie, aby obsadzać aktorów na przekór ich własnym typom charakterów. Brad wykonał wielki skok. Widzowie zdumieją się, gdy go zobaczą".

Przygotowując się do roli Jefrey'a, Pitt przez kilka tygodni z rzędu wizytował oddział psychiatryczny kliniki Uniwersytetu Temple w Filadelfii. Przygotowania nie poszły na marne. Po premierze w USA w końcu grudnia 1995 roku, krytycy i widzowie byli zachwyceni aktorską kreacją Pitta. Kilka tygodni później Brad Pitt otrzymał za swoją rolę nominację do Oscara.

W filmie **„12 Małp"** wynalazcę śmiertelnego wirusa, a jednocześnie ojca Jefrey'a zagrał weteran Hollywoodu Christopher Plummer. Sam aktor określił udział w realizacji filmu jako „porywającą przygodę, diabolicznie skomplikowaną. Postać, którą gram, to typ w zasadzie dekadencki, kłamliwy i wazeliniarski. Nie jest to podły drań, ale raczej nieświadomy dziwak. Takie role przyjemnie się gra" - ,mówi Plummer.

Zdjęcia do **„12 Małp"** nakręcono na ulicach Filadelfii i Baltimor, czyli tam, gdzie umieścili akcję autorzy scenariusza. Gilliam, którego trzy ostatnie filmy otrzymały nominację do oscara za scenografię, ponownie stworzył miejsce akcji o niemalże autentycznym wyglądzie. Kilka scen zostało nakręconych w nieczynnej brytyjskiej elektrowni w Acton. Realizatorzy odwiedzili także działające w latach dwudziestych elektrownie Richmond i Delaware. Ze znajdujących się w nich szczątków stworzono wehikuł czasu. Do jego budowy posłużył olbrzymi stalowy kondensator o średnicy sześciu metrów. Konstruowano go przez ponad miesiąc przy użyciu różnych składników. W filmie wykorzystano również podopiecznych tresera Steve'a Martina. Był wśród nich olbrzymi niedźwiedź, 150-kilogramowy bengalski tygrys i kwartet słoni z 4-tonowym afrykańskim kolosem o imieniu Willie, a także 7-centymetrowy syczący karaluch z Madagaskaru. Plan zakładu psychiatrycznego stworzono w Zakładzie Karnym w Easton State, najstarszym więzieniu w kraju. Wszystko to złożyło się na powstanie jednej z najciekawszych futurystycznych opowieści SF, jakie nakręcono w ciągu ostatnich kilku lat.



12 Małp
(Twelve Monkeys)
Reżyseria: Terry Gilliam
Scenariusz: Janet i David Peoples
Zdjęcia: Roger Pratt
Scenografia: Jeffrey Beecroft
Obsada: Bruce Willis (James Cole), Madeline Stowe (Kathryn Railly), Brad Pitt (Jefrey Goines), Christopher Plummer (Leland Goines)
Produkcja: Universal Pictures
Dystrybucja: ITI Cinema
Czas: 130 minut
Premiera: 17 maja

KONKURS

Poniżej zamieszczamy dwa pytania. Odpowiedzi należy nadsyłać do dnia 15 maja na korespondencyjny adres redakcji na kartach pocztowych z naklejonym kuponem.

1. Wymień trzy filmy, w których zagrał Bruce Willis poza trylogią Szklana pułapka".

2. Wymień dwa filmy, których reżyserem jest Terry Gilliam?

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki ufundowane przez dystrybutora filmu ITI Cinema.

Między nami, graczami...

Pamiętam czasy, a nie są one wcale tak odległe, kiedy wszystkie zachodnie gry bez wyjątku trafiały do nas w wersji obcojęzycznej. Dotyczyło to zresztą nie tylko samych gier, ale także, o zgrozo!, instrukcji. Naturalnie, wtedy nikt nie zwracał na to uwagi, bo było to zjawisko absolutnie oczywiste i powszechne. Trzeba się było rozeznawać w obcej mowie albo domyślać sensu ze słownikiem w ręku. Tak latka leciały i coraz częściej problematyczna stawała się myśl następująca: języki znać wypada, dobrze, tylko dlaczego trzeba wydawać pół bańki za te przymusowe kursy językowe, skoro można by było po naszemu, swojsko? W końcu płacimy w zetach, a nie w dolcach, nie? A w ogóle, jak już bulić, to za zboże, a nie za trawę.

Sytuacja ta trwała długo. Kiedy dzisiaj o tym sobie pomyślę, dziw mnie bierze, że aż tak długo. Czy pamiętasz jeszcze kiedy i co wydano po polsku po raz pierwszy? No, zgadnij. 1991? Zwariowałeś?! 1992? Bliżej, ale też źle. 1993?! No, prawie! Praktycznie pierwszym programem zapodanym w „naszej mowie" był Syndicate spolszczony w roku pańskim 1994 (gdzieś tak na przełomie marca i kwietnia, jeśli dobrze pamiętam). Chwała za to IPS-owi, chwała na wieki, amen.

Dopiero 1994 - kto by pomyślał, prawda? Ale lepiej późno, niż wcale. Po tym doniosłym fakcie byłem przekonany, że kwestia gier z polskimi wersjami językowymi jako wyłącznych na naszym rynku jest już tylko kwestią najbliższych miesięcy. I... o ja nieszczęsny i naiwny, srodze się zawiodłem. Prawda wyglądała tak, że dopiero pod koniec 1994 powtórzono zabieg, nieśmiało i bez większego rozgłosu, w stosunku do dwóch gier: The Hand of Fate oraz Subwar 2050.

Rok 1995 był już pod tym względem nieco lepszy. Pojawiły się wtedy: Cuckoo Zoo, System Shock, Colonization, X-COM, Klik & Play, KA-50 Hokum i Command Adventure - Starship (kolejność dowolna; przyp. Gracza).

W bieżącym roku na razie trwa cisza, choć już teraz zapowiadane są polskojęzyczne wersje Touche, Civilization 2 i Dungeon Keeper.

Ogólnie widać tendencję rozwojową i na dobrą sprawę nie byłoby się czym martwić, gdyby nie... no właśnie, gdyby nie co? Otóż jeśli ktoś przyjrzy się uważnie powyższym danym, po pierwsze stwierdzi, że wszystkie tytuły dotyczą tylko i wyłącznie wersji PC. Czyżby o pozostałych posiadaczach komputerów zapomniano? A może programy te nie sprzedają się w innych wersjach? O ile wiem, zainteresowanie jest równie duże, jeśli nie większe. Więc co jest grane? Dyskryminacja, czy jak? Po drugie, lista nie obejmuje wielu gier, które nosiły i noszą miano hitów i w wersji polskiej byłyby jeszcze smakowitszym kąskiem. Dlaczego na przykład nie spolszcza się gier role-playing czy przygodówek, w których tłumaczenie jest istotne dla grającego. Nie ma się co potem dziwić, że najlepiej schodzą strzelanki, pinballe i platformówki, gdzie warstwa fabularna jest znikoma. Co śmieszne, czasem na tej podstawie tworzy się potem teorie, że gracze to głupole i brutale i „inteligentniejsze" gry ich nie interesują. A jak mają interesować, skoro 50% odbiorców to dzieci, które języka obcego ani be, ani me, ani kukuryku (pomijam tu dodatkowy element, jakim są horrendalne ceny za niektóre programy). I wreszcie po trzecie, w rachunku jasno wynika, że w ciągu dwóch lat wydano ledwie 10 tytułów „po polsku". Średnio przypada po jednym tytule na dwa i pół miesiąca. Słabiutko, zważywszy na chłonność rynku.

Oczywiście, można powiedzieć, że się czepiam. A i owszem, czepiam się, ale czyż nie mam prawa? Skoro uważamy się za jeden ze sprawniej działających rynków software'owych w krajach postkomunistycznych, to dlaczego przemilczamy tak istotną sprawę. Ktoś buli ciężko zarobione pieniądze tylko za fakt posiadania nowości? Coś tu nie tak. Czy Anglik albo Niemiec kupiłby polską grę w polskiej wersji tylko z tego powodu. Wątpię.

Żeby było jasne, nie winię tu tylko i wyłącznie dystrybutorów, którzy czasem nawet dwoją się i troją, aby polska wersja w ogóle wyszła (np. Colonization/IPS), ale najczęściej dają sobie spokój, wiedząc, że nowość i tak zejdzie - po polsku czy po „zagranicznemu". Notabene, ich wysiłki wynikają stąd, że sami zachodni producenci niechętnie dokonują zmian w warstwie tekstowej (a to oni właśnie nierzadko nanoszą tę korektę) lub uznają to za niewarte wysiłku. Trzecią grupą winnych jesteśmy my sami, gracze. Po prostu przyzwyczailiśmy sprzedawców do takiej sytuacji. Choć jak tu nie przyzwyczajać, skoro alternatywy brak (przepraszam, można jeszcze uparcie kupować gry w japońskiej wersji - tak, w ramach protest songu).

Ogólnie muszę przyznać, że pomimo tych wszystkich narzekań jestem optymistą. Myślę, że prędzej czy później dystrybutorzy zaczną walczyć o klientów, a raczej o większe zyski (skoro można zarobić, czemu tego nie zrobić?) i w ramach zachęty wypuszczać będą na nasz rynek właśnie wersje polskojęzyczne. Nie ma też tego złego, co by na dobre nie wyszło. Dzięki takiej sytuacji może rozwijać się środowisko polskich twórców gier. Jak na razie są oni bezkonkurencyjni w tej materii i choć ich produkty są słabsze od Zachodnich, sprzedają się czasem dzięki polskim dialogom w równie wielkich nakładach (oczywiście, język jest tu tylko jednym z elementów popularności; drugim jest cena). Jak tak dalej pójdzie i polskie firmy będą rozwijać się w takim tempie, jak dotychczas, już niedługo pozostanie nam kupować tylko rodzime gry, bo tańsze, lepsze i po naszemu. I to poddaję pod rozwagę tak dystrybutorom, jak i Czytelnikom.

Na koniec jeszcze pomysł. Rozumiem, że gry CD, które najczęściej mają podkładane głosy, trudno jest przerobić na polskojęzyczne (aktorzy, studio nagrań, montaż). Zastanawiam się jednak, dlaczego nikt nie wpadł jeszcze na pomysł, aby zamieścić tylko polskie napisy. Byłoby jak w kinie, do czego Polacy są zresztą przyzwyczajeni (na Zachodzi filmy zazwyczaj podlegają dubbingowi). Wydaje się to łatwe zwłaszcza w grach, które opcjonalnie zakładają możliwość wyświetlania tekstu (np. Kingdom O'Magic).

Gracz

HARDWAREW'OWE ABECADŁO

Od wielu już miesięcy zalewacie nas listami, w których poruszacie problemy sprzętowe. A to pytacie jaka jest różnica pomiędzy 486/66 MHz a Pentium 75, to znów nie rozumiecie po co w Waszym komputerze 16 MB RAM. Nie są to wcale pytania głupie (wiadomo, że nie ma głupich pytań), ale wynikające z nieznajomości tematu lub/i niemożności sięgnięcia po fachową poradę. Ponieważ jesteśmy pismem dla Was i mamy obowiązek spełniać Wasze życzenia, obie-caliśmy kiedyś zająć się tym tematem na poważnie. W tym numerze ŚGK obietnicę spełniamy. Jeśli pomysł ten Wam się spodoba, napiszcie do nas - niewykluczone, że cykl ten będziemy kontynuować, poszerzając jeszcze bardziej zakres jego treści.

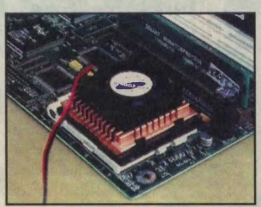
redakcja

Podstawową funkcją Gracza jest granie. Wybijanie zębów, wyrywanie kręgosłupów, miazga ciał wijąca się w konwulsjach... No, co by nie mówić, Schwarzenegger to przy Graczu cienias. Gracz przewyższa Schwarzeneggera nie tylko ilością karbów na joysticku, lecz także - a zresztą, co mi tam - PRZEDE WSZYSTKIM - inteligencją i wiedzą. Warto zauważyć, że wykorzystanie tych cech przez Gracza jest odruchowe, zupełnie automatyczne, co dodaje Graczowi powagi i potęgi. Gracz to chodząca skarbnica komputerowej wiedzy, a jej użycie jest wręcz podświadome. Nie wierzycie? No to Wam to UDOWODNIĘ!

Zaczyna się zwykle tak: Gracz idzie do sklepu. Patrzy. Widzi: „Time Of War", „War Of Time" czy jakoś podobnie. „Biorę!" - wrzeszczy. Rzut na pudełko, rzut do kasy, a po drodze kątem oka skanuje opakowanie (skaning portfela był przed sklepem), na którym jest napisane: „IBM PC 486/100 MHz, 8 MB RAM, 200 MB HD, SVGA 1 MB, SOUND BLASTER, 3.5" HDD". No, oczywiście, jasne!

Gracz w podświadomości analizuje powyższe skróty, wie, że oznaczają specyficzne cechy sprzętu komputerowego. W końcu, gdy przy odpalaniu każdej kolejnej wersji Dooma wymagana jest wymiana płyty głównej, dołożenie pamięci lub nowy twardy dysk, to można się po którymś razie nauczyć! Aby jednak pokazać cały ogrom wiedzy Gracza, zajmę się analizą cytowanych wyżej hieroglifów.

Podstawową cechą opisującą sprzęt do grania zwany mniej popularnie komputerem jest typ zamontowanego w nim procesora. Na naszym rynku graczowo-komputerowym panuje aktualnie równowaga pomiędzy komputerami wykorzystującymi procesory firmy Motorola (Amiga) a maszynami z procesorem firmy Intel (PC). W przypadku peceta procesor nie musi pochodzić bezpośrednio od Intela, może to być produkt niezależnej firmy (np. AMD)



Rys.1. Tak wygląda procesor.

w pełni kompatybilny (z polskiego: zgodny) z intelowskim oryginałem i z reguły trochę od niego lepszy. Dyskusja o wyższości Motoroli nad Intelem czy vice versa przypomina dyskusję o wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkanocnymi, choć dość obiektywnie trzeba przyznać, że Motorola zbiera więcej plusów.

Procesor jak procesor - to on wykonuje wszystkie wydawane przez Gracza polecenia, odczytuje dane z pamięci czy twardego dysku, wyświetla je na ekranie, umożliwia odtworzenie dźwięku. Im szybszy procesor, tym lepiej. Przy ocenie szybkości bierze się pod uwagę przede wszystkim jego typ. Chronologicznie pierwsze na rynku pojawiły się procesory 8086 (Intel) i 68000 (Motorola). Gracz oczywiście wie, że każda nowa generacja procesorów jest ok. 2-3 razy szybsza od poprzedniej, a odpowiedniki intelowskich chipów (nie chipsów!) wyprodukowane przez Motorolę mają symbole jak w poniższej tabelce.

Tabela 1.

Intel (model komputera)	Motorola (model komputera)
8086 (XT)	68000 (A500, A500+, A600, A1000, A2000)
80286 (AT)	68020 (A1200)
80386	68030 (A3000, A4000/030)
80486	68040 (A4000/040)
Pentium	68060
Pentium Pro	???

Wynika stąd, że najbardziej popularna Amiga na polskim rynku - A1200 - ma moc obliczeniową peceta 286. Nie za wiele...

Drugim czynnikiem określającym szybkość procesora jest częstotliwość zegara. Tu jest wolna amerykanka: im więcej, tym lepiej. Wszystkie chwyty dozwolone. Jeśli dwa procesory są tego samego typu, to szybszy jest ten, którego zegar ma więcej megaherców (czyli milionów „tyknięć" na sekundę - MHz). Procesor 286 taktowany zegarem 16 MHz to mniej więcej to samo, co Motorola 68020 14 MHz. Gorzej, gdy procesory są różnych typów. Wtedy trzeba brać „poprawkę na wiatr" i stąd 486 25 MHz to coś o mocy niewiele większej od 386 40 MHz.

Czynnik trzeci występuje w procesorach Intela w postaci tajemniczych oznaczeń SX, DX, DX2, DX4 itd., w przypadku Motoroli są to z reguły oznaczenia wewnątrz symbolu, np. 68EC030. Znaki te określają pewne szczegóły dotyczące budowy procesora (np. czy ma wbudowany koprocesor arytmetyczny - takie coś do bardzo szybkich obliczeń na ułamkach; czy jest układ zarządzania pamięcią - MMU itp.). Gracz ma to w małym palcu, bo wie, że SX jest gorsze od zwykłego DX, a ten z kolei ustępuje DX4. Motorola wyposażona we wszystkie „bajery" nie posiada żadnego symbolu w nazwie, a bez m.in. MMU nazywa się np. 68EC030. Doświadczenie podpowiada Graczowi, że różnice w cenie pomiędzy uboższymi wersjami procesorów a wersjami pełnymi nie pokrywają z reguły strat psychicznych i - później - finansowych wynikających z użytkowania uboższych krewniaków.

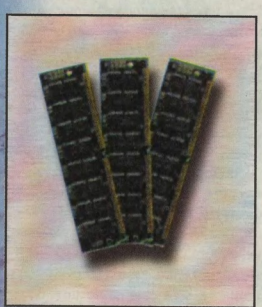
Aby procesor mógł pracować, musi być zamontowany na płycie głównej (jest to tzw. mamusia, czyli motherboard). Amigi o numeracji poniżej 4000 mają procesor wlutowany bezpośrednio na płytę. A4000 posiada złącze, w które wkładana jest płytka z procesorem. Rozwiązanie to ma parę zalet w porównaniu do zwykłych podstawek pod procesory, które używane są w pecetach - np. do A4000/030 da się wpakować płytę z 68030, 68040 25 MHz, 68040 40 MHz lub nawet 68060 50 MHz bez zmian płyty głównej. Wadą jest cena - tu wymiana w pececie procesora jest znacznie tańsza - no, chyba że trzeba wyrzucić starą płytę „ajbolka".

Tu drobna uwaga ogólnie dotycząca układów scalonych. Gracz z doświadczenia wie, że scalaki w podstawkach wymienia się bardzo prosto. Pamięta nawet o tym, że nie wszystkie podstawki mają identycznie rozmieszczone „dziurki" i że w niektóre typy podstawek można układ wcisnąć na więcej niż jeden sposobów. Warto więc przed wymianą zobaczyć, jak umieszczone są napisy na wyjmowanym chipie i podobnie wcisnąć nowy. Gwarancję 100% daje jednak odnalezienie na podstawce „dziurki", w którą powinna być wprowadzona oznaczona numerem 1 nóżka układu. Próby na ślepo Gracz pamięta, bo długo tłumaczył się strażakom...

Procesor to mózg komputera (Gracz sądzi, że nie tylko komputera, bo ostatnio miał jakiś dziwny wynik prześwietlenia głowy...) i podobnie jak biologiczny pierwowzór, także potrzebuje kontaktu ze światem. Po pierwsze, potrzebuje pamięci, w której mógłby przechowywać swoje dane, rysunki, animacje, dźwięk. Niestety, może ją utracić po wyłączeniu zasilania, stąd ciągota do uniknięcia sklerozy poprzez zapis danych na dyskietkach (dawniej rozmiaru 5.25", a obecnie przede wszystkim 3.5"), dyskach twardych lub dyskach CD (te od kompaktów). Aby wszystkie te cudeńka spiąć z komputerem, potrzebne są odpowiednie złącza na płycie głównej.

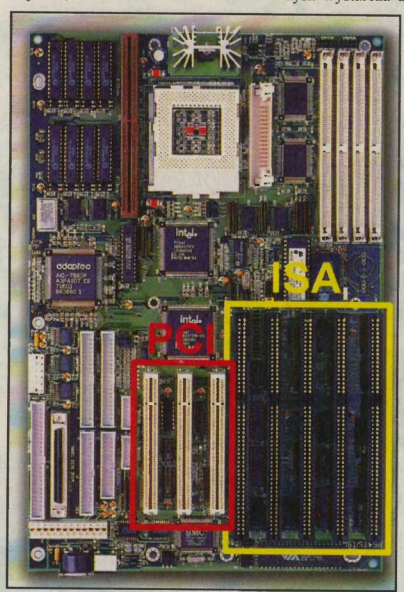
Każda (?) płyta-matka wyposażona jest w sloty (tj. złącza) przeznaczone na płytki zawierające kości pamięci operacyjnej (RAM). Z pamięcią operacyjną - jak wynika z doświadczenia Gracza - jest jak z dziewczynami - im więcej, tym lepiej. Pamięć dostępna jest w postaci modułów o pojemności (najczęściej) 1 MB (miliona zna-

ków czyli 1 megabajta), 4 MB, 8 MB, 16 MB. Moduły te muszą być konkretnego typu - część płyt głównych wykorzystuje jeszcze stare ZIP-y, większość to jednak tzw. SIMM-y (nowsze, lepsze, popularniejsze). Nie warto kupować pamięci typu ZIP po to, by młotkiem wpychać je w miejsce dla SIMM-a. Nie zadziała, niezależnie od tego, czy młotek był użyty, czy nie. Oprócz tego generalnie lepiej nie mieszać kości pamięci mających różne czasy dostępu (wyraża się to w nanosekundach, np. 60 ns, 70 ns). Kości pamięci montowane są najczęściej w 72-stykowych złączach typu PS2. Producent płyty, komputera lub karty rozszerzającej zwykle podaje zalecane układy jak również - szczególnie w przypadku płyt pecetowych - możliwe do uzyskania kombinacje wielkości pamięci. Przy powiększaniu RAM-u wytrawny Gracz zerka do opisu płyty, by nie rozczarować się faktem, że już zainstalowane 2 MB pamięci operacyjnej nijak nie będą „gadać" z nowo kupionym modułem 8 megabajtowym i komputer się na przykład w ogóle nie odpali. Powyższe reguły dotyczą również Amig, z tym, że w przypadku mniejszych modeli z obudową zamkniętą najczęściej oferowane są rozszerzenia montowane w niestandardowe złącze od spodu komputera (np. w A1200). Jeśli rozszerzenie takie pozwala na dalszą rozbudowę pamięci, zwykle można dokupić same kości pamięci - byle zgodne ze specyfikacją producenta - i po prostu wcisnąć je w podstawki zamontowane na karcie rozszerzenia.



Rys.2. Moduły pamięci SIMM

Sloty pamięci to nie jedyne miejsce na płycie głównej, w które można coś wetknąć. Gracz rozróżnia płyty główne (pecetów) ze złączami ISA (najbardziej popularne, choć stare toto już i wolne), Local Bus (VESA - do kart graficznych) i PCI. Większość kart pakowanych do pecetów wykorzystuje 16-bitowe (więc wolne) złącza ISA - w nie możemy wpakować praktycznie wszystko: karty graficzne, kontrolery dysków, modemy. Ostatnio jednak standardem staje się złącze PCI (32 bity), stąd dobrze mieć kilka takowych na płycie. PCI ma tę zaletę, że - przynajmniej w teorii - karty wykorzystujące to złącze powinny działać kilka razy szybciej. Różnie to bywa, w szczególności w przypadku kart grafiki nie należy spodziewać się stabilnych wyników - grafika Windows przyspiesza podobno nawet i 10 razy, jednak część gier może chodzić niewiele szybciej niż normalnie. Tym niemniej PCI to dla Gracza rzecz z pewnością przyszłościowa. Standard Local Bus jest u nas rzadziej spotykany, a Gracz doskonale wie, czym to grozi. Jeszcze tylko jednak uwaga: gdy jakiś Super Gracz podejmuje decyzję o zakupie płyty, to lepiej zamiast mieszanek ze złączami VESA i PCI kupić płytę tylko z VESĄ lub PCI - powinna chodzić od 10% do 40% szybciej.



Rys.3. Wczoraj i dziś: po prawej złącza ISA, po lewej - PCI.

W Amigach takiej różnorodności nie ma - kłania się tu dwuletni okres przestoju w rozwijaniu hardware'u. Standardem są złącza ZORRO-II (A2000) i ZORRO-III (A3000, A4000). ZORRO-III jest nowszym i szybszym rozwiązaniem i jest kompatybilne z ZORRO-II (nie odwrotnie!). Oba typy wykorzystywane są przede wszystkim do kart grafiki, rozszerzeń pamięci, kontrolerów SCSI, specjalizowanych kart do obróbki video. Chyba jednak nie zdarza się sytuacja, w której amigowy Gracz namiętnie je wykorzystuje - większość gier na Amigi „nie odczuwa" w zauważalny sposób magicznych rzeczy powtykanych w sloty. Oprócz wymienionych marginalnie występują w Amigach złącza ISA (głównie do pecetowskich kart w A2000), lecz dla Gracza są one praktycznie nieistotne.

Pożywienie Gracza - czyli GRA - najczęściej przenoszona jest pomiędzy komputerami na dyskietkach. Odczytem dyskietek zajmują się stacje dysków, które wstęgą kabli połączone są z płytą główną. Standard w tej chwili to stacje dysków 3.5" (ten cypek przy piątce to oznaczenie angielskiej jednostki miary zwanej calem - coś koło 2.54 cm) wysokiej gęstości, czyli HD (High Density). Dyskietka taka na pececie pozwala na przenoszenie ok. 1.44 MB danych, na Amidze - 1.76 MB. Niestety, stacje HD w Amigach były instalowane wyłącznie w modelach A3000 i A4000 - najpopularniejsze A1200 mają dyskietki podwójnej gęstości (DD - Double Density) o pojemności 880 KB. Dla pocieszenia informacja, że na PC taki dysk wystarcza do zapisu tylko 720 KB danych, a poza tym stacje w Amigach są „inteligentne" - potrafią informować komputer o tym, czy dyskietka została włożona lub wyjęta ze szczeliny. Jak z tego wynika, zakup stacji do peceta przez użytkownika Amigi jest dość skomplikowaną wersją prostej przecież czynności wyrzucania pieniędzy w błoto. Stacje dysków są na tyle tanim urządzeniem, że warto przy ich zakupie wybrać sprzęt dobrego producenta. Stacja „NONAME" prędzej czy później może przysporzyć kłopotów, np. w postaci uszkodzonych dysków, znikających plików i tym podobnych atrakcji.

Jajogłowi pracują obecnie nad bardziej pojemnymi nośnikami. Któraś z firm w Stanach - bo niby gdzie indziej - przechwala się, że już niedługo za cenę ok. 10 (!) zielonych można będzie nabyć „dyskietkę" o pojemności kilku gigabajtów (!!) pracującą z szybkością porównywalną do obecnych wolnych twardych dysków (!!!). Wadą jest zapowiadana cena takiej stacji - porównywalna aktualnie z ceną dobrego dysku twardego. Inni maniacy (zgadnijcie, skąd?) badają zapis danych w kryształach związków, których pochodzenia nie zna chyba nawet producent. Efekty? W kryształe wielkości kostki cukru da się pomieścić terabajty pamięci (jeden terabajt to 1024 gigabajtów, 1 gigabajt to 1024 megabajty!) przy czasach dostępu do pliku kilkudziesięcio- i kilkusetkrotnie krótszych od najszybszych aktualnie produkowanych dysków twardych i szybkości odczytu dochodzącej do setek megabajtów na sekundę. Drobny problem w tej chwili to cena i problemy ze zmniejszeniem powierzchni zajmowanej przez niezbędne zestawy laserów, soczewek i tym podobnych atrakcji przynajmniej do rozmiarów dużego biurka.

Wróćmy jednak na ziemię. Stacja dysków to rzecz doprawdy niewystarczająca do zaspokojenia ambicji Gracza. W końcu głupie Windows '95 wymagają dobrze koło 100 MB, gierki na kilkunastu/kilkudziesięciu dyskietkach nie należą do rzadkości, podobnie jak wypchane bajtami po brzegi dyski CD. Gdzieś Gracz to musi mieć. Idealnym miejscem jest twardy dysk, który na stałe montowany jest w obudowie komputera. Dawno, dawno temu, w czasach komputera łupanego (7-8 lat temu) dyski twarde kosztowały krocie, miały wagę kilku kilogramów i pojemność kilkunastu megabajtów. Teraz archiwalne są dyski rozmiaru 5.25" (tak, fizyczny rozmiar twardziela mierzy się tak, jak w przypadku dyskietek), standardem są wielkości 3.5", a zauważalne na rynku stają sie cudeńka 2.5 cala. Obecna pojemność dysków to - minimalnie - 200-240 MB pamięci i nie ma sensu dopytywanie się o mniejsze. Nie warto, bo zanim Gracz się nacieszy nabytkiem, Microsoft wypuści nowy system Windows '9X o minimalnych wymaganiach rzędu 500 MB i będzie kłopot. Krytyczną rzeczą jest czas dostępu określany w milisekundach (jeszcze?) i wahający się aktualnie w zakresie 10 ms - 20 ms (mniejszy czas dostępu oznacza krótszy czas wczytywania dużej ilości plików) oraz szybkość transferu danych pomiędzy dyskiem a komputerem. Tu dużo zależy od kontrolera dysku, warto więc przy zakupie zwrócić uwagę na fakt, że przekroczenie granicy 1 MB na sekundę to norma, a szybkie kontrolery i dyski pozwalają uzyskiwać wartości rzędu 5 MB/s, a nawet 10 MB/s. Spacer z psem pomiędzy przejściem z jednego do drugiego etapu gry nie musi być w tym przypadku jedynym sposobem oczekiwania na zakończenie wgrywania.

Najogólniej dyski twarde dzieli się na dyski typu AT-BUS (IDE) i SCSI. Dla Gracza ważne jest, że:

a) dyski SCSI wymagają kontrolera dysków typu SCSI, który musi być wpakowany w slot płyty głównej - chyba, że producent zintegrował go z płytą,

b) dyski AT-BUS wymagają kontrolera AT-BUS i za diabła nie ruszą pod SCSI (z wzajemnością zresztą),

c) dyski SCSI są szybsze i mniej obciążają procesor, stąd podczas odczytu danych nie musi rwać się muzyka czy przycinać animacja,

d) do kontrolera AT-BUS można podpiąć 2 dyski twarde (w nowej wersji EIDE 4!), do SCSI - aż 8. Wyobrażacie to sobie? Każda wersja Dooma na innym dysku?!

e) dyski SCSI same meldują się w systemie po starcie komputera, AT-BUS trzeba po instalacji z reguły znaleźć autodetekcją (jeśli auto, to Gracz nie rozumie, dlaczego ciągle musi SAM odpalać w setupie tę opcję),

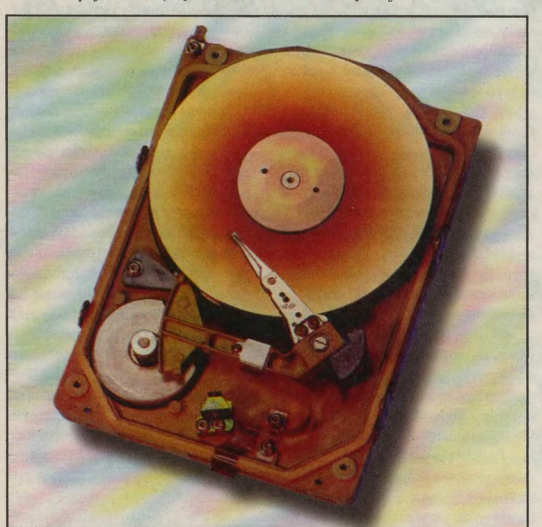
f) wiele czytników dysków CD współpracuje przede wszystkim z SCSI,

g) dyski i kontrolery SCSI są droższe.

Aktualnie dostępny standard SCSI to SCSI-II i Fast-SCSI-II (nowszy). Z ciekawszych doświadczeń Gracz najczęściej wspomina odkrycie, że wstęgę kabli łączącą kontroler z dyskiem twardym wpycha się w tego ostatniego tak, by kabelek oznaczony zwykle kolorem czerwonym znalazł się przy zasilaniu. Poza tym w przypadku podpinania więcej niż jednego dysku należy sprawdzić, czy zworki na tym nowym określające jego typ są ustawione odmiennie od tych na już zamontowanym twardzielu. W AuTo-BUSach bowiem jeden dysk musi być typu master (pan i władca), drugi zaś slave (niewolnik). W SCSI wystarczy zworki ustawić tak, by nowy dysk miał identyfikator o innym numerze od identyfikatorów w zainstalowanych już twardzielach. Dyski o ustalonej renomie pochodzą od producentów, takich jak Maxtor, Quantum, Fujitsu, Conner. Seagate'y nie należą do najgorszych, lecz bardziej zaawansowani wiekiem gracze pamiętają problemy z napędami tej firmy - i to ledwie kilka lat temu. Świat się jednak podobno zmienia...

Wymienne dyski twarde, wśród których najczęściej chyba spotyka się tzw. SyQuesty - mają stosunkowo niewielkie pojemności (rzędu 40-200 MB), nośnik magnetyczny zamknięty w pudełku i - jak wszystko do noszenia - nie dają tak dużej pewności i bezpieczeństwa przechowywania ukochanych programów. Poza tym są wolniejsze od dysków montowanych na stałe, a nowe kasety do nich wcale nie należą do najtańszych.

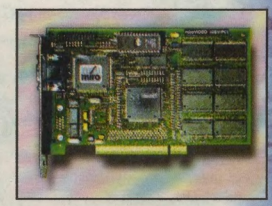
Ostatnim przebojem wśród nośników danych są dyski CD, które można odczytywać w stacjach zwanych CD-ROM. Płytę kompaktową każdy Gracz zna doskonale, identyczne są dyski CD. Podstawowym parametrem stacji CD-ROM jest jej prędkość - w tej chwili stacje o prędkości podwójnej odchodzą w niebyt, standardem jest prędkość poczwórna, nowością - sześciokrotne dopalenie. Jak łatwo skojarzyć, stacje z sześciokrotną prędkością nie zmuszą Gracza do drzemki podczas odpalania ulubionej gry (mam na myśli szachy). Gracz dobierając CD-ROM sprawdza, czy da się z niego odczytać zwykłą płytę kompaktową (format CD-DA - wtedy Gracz zamienia się w Słuchacza) i inne ciekawe dane (CD-I, Photo CD itp. - dla szpanu). Z reguły napędy CD montowane są wewnątrz obudowy komputera i podłączane są do odpowiedniego kontrolera (te wykorzystujące AT-BUS nie dadzą się wykorzystać z kontrolerem SCSI i vice versa). Prędkości odczytu danych, bo zapisywać nic nie można, są w przypadku napędów poczwórnej prędkości rzędu 600 KB/s (to raczej dobry wynik), a średni czas dostępu balansuje wokół wartości 200 milisekund. Jest to średnia z przedziału minimalny - maksymalny czas dostępu, czyli z zakresu około 60 ms do 400 ms. Niektóre napędy pozwalają na używanie tzw. caddy, czyli kasetki, w którą wkłada się dysk CD i dopiero takie pudełko wsuwa w szczelinę stacji.



Rys.4. Twardy dysk w całej okazałości.

Wreszcie coś dla oczu. Dobre karty graficzne pozwalają korzystać z grafiki w 256 (8 bitów na piksel) kolorach, lepsze - w 65536 (16 bitów), najlepsze - w pełnej palecie 16.8 miliona barw, czyli w 24 bitach. Każda karta grafiki posiada własną pamięć video, (najczęściej jest to pamięć oznaczana jako DRAM, rzadziej - drogi i szybki VRAM). Policzmy: jeśli chcemy odpalić jeden ekran w rozdzielczości 800x600 w 256 kolorach, to potrzebujemy 800x600x1 bajtów, czyli coś koło 480 KB. Jednak by w pełni wykorzystać szybkość karty, z reguły pakuje się w nią więcej RAM-u. 1 MB RAM wystarcza do 16.8 miliona kolorów w 640x480. Krytycznym punktem każdej karty graficznej jest szybkość transferu danych. Pełna animacja z 25 klatkami na sekundę w 256 kolorach w rozdzielczości 800x600 to jakby nie patrzeć około 12 MB na sekundę. Jeśli karta nie otrzymuje danych z komputera przynajmniej w tym tempie, to o płynnej animacji można zapomnieć. Tak naprawdę ten transfer powinien być znacznie większy, rzędu kilkudziesięciu MB/s. W końcu komputer ma też parę innych spraw do wykonania, a nie tylko obsługę grafiki. Na popularnych kartach graficznych osiągnięcie 25 klatek na sekundę w 320x200 musi - niestety - zaspokoić żądzę Gracza. Bardzo istotnym problemem jest częstotliwość odchylania poziomego (jak szybko elektrony biegają z lewa na prawo z góry na dół po ekranie) i częstotliwość odchylania pionowego, czyli odświeżania ekranu (wartość 72 herców, czyli w tym przypadku 72 odświeżeń całego ekranu w ciągu sekundy, daje bardzo wyraźny i stabilny obraz). Gracz nauczył się przy zakupach kart graficznych porównywać ich cechy z parametrami posiadanego monitora. Jeden musiał już wymienić... Tym niemniej, jeśli nie przesadza się z nowinkami technicznymi wystarczy - przynajmniej w polskich sklepach - zapytać się, czy karta jest SVGA i ile posiada pamięci video. I tyle.

Gra bez dźwięku to jak lizanie lizaka przez szybę (Graczowi to powiedzenie chyba się z czymś jeszcze kojarzy?). Aby z peceta wydobyć coś poza: BEEEEEP! należy wpakować w niego kartę dźwiękową. Najlepiej stereo i zgodną z jakimś uznanym standardem. Większość gier obsługuje karty dźwiękowe typu Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System, WavePower i inne. Karty takie wyposażone są w wejścia mikrofonowe, wyjścia słuchawkowe, złącza umożliwiające podpięcie np. do zewnętrznych głośników czy wzmacniaczy, a nawet złącza joysticka (w tym przypadku służy ono do zwykłego grania, a nie grania w sensie wydawania pisków). Dla Gracza istotne są: obecność



Rys.5. Dzięki temu urządzeniu można wreszcie coś zobaczyć!

procesora sygnału cyfrowego DSP umożliwiającego uzyskanie efektów akustycznych typu pogłos, echo, chorus i „dziesiąt" innych (to po to, by móc szpanować przed kumplami, bo gry z tego nie bardzo korzystają), zakres odtwarzanych częstotliwości dźwięku (od najniższych, rzędu np. 20 Hz do wartości ok. 17.000 Hz - niższych bądź wyższych dźwięków ucho ludzkie nie odbiera, choć niektórzy podają, że łapiemy się na zakres 20-20.000 Hz) oraz tzw. częstotliwość próbkowania (zwykle w zakresie od 4 do 48 kHz, czyli kiloherców). Tę „częstotliwość próbkowania" można porównać do rozdzielczości grafiki - im jest ona wyższa, tym więcej widać szczegółów, łuki są gładkie, a nie kanciaste, obraz nabiera realności. Podobnie jest z dźwiękiem. Im wyższa częstotliwość próbkowania, tym bardziej rzeczywisty dźwięk dociera do naszych uszu. I - niestety - tym więcej pamięci potrzeba na jego zapis na dysku oraz tym szybsze muszą być dyski i komputery. Zapis to też moment, na który warto zwrócić uwagę, gdyż możemy dane zachować w postaci tzw. 8-bitowej i 16-bitowej. Ta druga, mówiąc obrazowo, to jakość odtwarzacza kompaktowego, a pierwsza - coż, wystarczy posłuchać jakiejś Amigi, by dostrzec różnicę. Amiga posiada wbudowany właśnie 8-bitowy generator dźwięku sterco, który pozwala obsługiwać niezależnie 4 kanały (tj. bez jakichkolwiek operacji matematycznych można „wyprodukować" maksymalnie cztery dźwięki jednocześnie). W przypadku Amig rozbudowa o karty dźwiękowe to sprawa dla posiadaczy „dużych" Amig: 2000, 3000, 4000 i dotyczy wyłącznie maniaków.

A monitory? Modemy do kochanego internetu i MUD-ów? Karty joysticków? Obudowy? Przeciążone zasilacze? Wytrawny Gracz analizuje to wszystko pomiędzy rzutem na półkę z grą, a rzutem do kasy. Jak tu nie mówić o inteligencji i wiedzy? I to przy takiej szybkości przetwarzania!

Tak więc Gracz posiada jednak nadzwyczajne zdolności umysłowe, niepojętą więdzę i umiejętność podświadomego korzystania z niej. Co było do udowodnienia.

Jarosław Chrostowski

O JAK OBCY

czyli

szeroko rozumiana problematyka spotkań z obcymi - garść rozważań nad ich celowością i istotą.

Gry komputerowe szybko wchodzą w stadium na tyle zaawansowane, że można zacząć mówić już o nich jak o dużego formatu zjawisku kulturowym. Dlatego coraz więcej do powiedzenia mają tu np. socjologowie, oceniający konsekwencje komputeryzacji społeczeństwa. Jednakże nie jest to przecież jedyny aspekt sprawy, ma ono znacznie szerszy wymiar. Odwołajmy się tu do pokrewnych dziedzin sztuki: filmu oraz literatury. Działają w nich grupy zawodowych krytyków, którzy zwracają uwagę na interesujące tendencje poszczególnych dzieł, śledząc ewolucję gatunku. Ich rolę na polu gier komputerowych pełnią pisma takie, jak np. niniejszy periodyk. Także tu możemy zwrócić uwagę na istotne zjawiska mające niebagatelne znaczenie, a będące cechami charakterystycznymi naszego ulubionego rodzaju rozrywki. Jeden z nich to związki z kinematografią, inny - nawiązania do literatury. Warto jednakże zwrócić uwagę na pewne tendencje będące odzwierciedleniem dążeń człowieka do określenia własnego miejsca i roli we wszechświecie. Jedną z nich jest niewątpliwie problematyka spotkań z innymi, pozaziemskimi cywilizacjami.

Oba wymienione wcześniej przeze mnie rodzaje kultury masowej zajmowały się tym wdzięcznym tematem już wielokrotnie. Wystarczy przypomnieć sobie filmy „Odyseja kosmiczna 2001", „Otchłań". „Ukochany wróg", serial „Star Trek" bądź książki: „Rama", „Wojna światów", „Władcy marionetek" i wiele innych. Sposoby przedstawiania bliskich spotkań trzeciego stopnia są niezwykle różnorodne i twórcy nie raz zdołali nas już zaskoczyć inwencją oraz osobistym zaangażowaniem w tematykę. Oczywiście, gry nawiązują (czasem nawet ściśle) do przedstawionych wcześniej wzorców literatury i kinematografii. Dlatego powstaje pytanie, czy istnieje w ogóle sens mówienia o czymś, co zostało już dość dokładnie przedstawione gdzie indziej. Odpowiedź może być tylko jedna: tak. Fabuła programów komputerowych wymusza przecież odmienne podejście do tematu, niespotykane gdzie indziej. Samo zjawisko pozostaje niezmienne, jednak spojrzenie na nie to już zupełnie co innego.

Pobudki zwiększające zainteresowanie kontaktem dwóch ras są nam znane od bardzo dawna. Człowiek usiłuje w ten sposób ocenić sam siebie, powołując się na obcy punkt odniesienia (np. „Starman"). Czasem może to być chęć przekonania się o własnej doskonałości, czasem próba uspokojenia sumienia, wreszcie najbardziej prozaiczna przyczyna to szukanie towarzystwa we wszechświecie. Dość trudno pogodzić się z faktem, iż jesteśmy jedynym rozumnym gatunkiem, jaki kiedykolwiek istniał. Pewien niemiecki filozof stwierdził, że prawdopodobieństwo takiej sytuacji jest mniejsze, niż prawdopodobieństwo wyrośnięcia tylko jednego kłosa na całym zasianym polu. Co więcej, ostatnio Organizacja do Spraw Inteligencji Pozaziemskiej (SETI) określiła maksymalny czas odkrycia obcej inteligencji na 20 najbliższych lat. Zatem istnienie kosmicznych braci nie ulega raczej wątpliwości.

Jeśli są, to kim są? Czy będą w stosunku do nas przyjaźni? I jak my zachowamy się wobec nich? Te pytania intrygowały ludzkość od momentu pojawienia się tematu obcych. Były także bardziej prozaiczne aspekty problemu, zawierające się w pytaniu - jak oni wyglądają? Wyrazem tej ciekawości były książki i filmy, które przedstawiały przybyszów z kosmosu w najróżniejszy sposób. Jednakże jakby na nich nie patrzeć, zawsze można było rozpoznać coś znajomego. Chodzi mi tu m. in. o kształt, ubranie itp. Niestety, na tym polega ułomność ludzkiego umysłu. Nie potrafimy stworzyć istoty naprawdę nieznanej, która wprawiłaby nas w prawdziwe osłupienie wyglądem i zachowaniem. Każda postać obcego składa się na ogół z kilku elementów pozornie do siebie nie pasujących. Weźmy choćby bohatera serii „Alien", który postawą przypomina człowieka, posiada wilcze kły, owadzi korpus oraz ogon. Wszystko, co zdołamy wymyślić, będzie tak naprawdę znajome. Nie inaczej jest z grami. Spójrzmy bowiem na stwory w nich przedstawione. Na ogół obcy są człekokształtni. W zasadzie trudno określić, dlaczego tak jest, jednak uważam, iż mamy tu do czynienia z pewnym uproszczeniem mającym ułatwić zrozumienie partnera bądź przeciwnika - jeśli jest to ktoś podobny do mnie, ma zapewne podobne funkcje życiowe. W ten sposób otrzymujemy całą galerię przedziwnych stworów, które czasami bardziej przypominają człowieka, niż my sami. Jako przykład niech posłuży „Reunion". Różnych inteligentnych cywilizacji jest tam pod dostatkiem. Istnieją co prawda drobne różnice między nimi (np. wyraz twarzy czy umiejscowienie otworu gębowego), jednak niemal wszystkie (z wyjątkiem zmiennokształtnych Eran) poruszają się na dwóch nogach i mają tyleż rąk. Nie istnieje także problem wyodrębnienia innych części ciała, np. głowy. Podobny przypadek stanowi „Star Crusader". Kilka ras, a jednak każda ma ze sobą coś wspólnego. Różnią się oczywiście zarówno pod względem przekonań, jak i kultury, ale te elementy stanowią część spójnej całości, będącej naszą własną tradycją i historią. Aby uzupełnić zagadnienie o przykłady, podam jeszcze kilka tytułów: „Sentinel Worlds", „Protostar", „Nomad", „Space Federation". Wszystkie one mają jedną wspólną cechę: wielość gatunków wykazujących między sobą podobieństwo. Co ciekawsze, w literaturze SF funkcjonują próby wyjaśnienia takiego stanu rzeczy. Brian Stableford w swej trylogii „Asgard" tłumaczy, iż wszystkie istoty żyjące w kosmosie są potomkami jednej, prastarej rasy. Czyżby autorzy gier komputerowych bez wahania zaakceptowali takie wyjaśnienie?

Podobieństwo do człowieka to oczywiście nie jedyna cecha charakteryzująca obcych z „zewnątrz". Zauważmy, że przy zachowaniu pionowej postawy ciała bardzo często przypominają oni dobrze znane nam zwierzęta: gady, ssaki bądź owady. Wrogie ludzkości imperium Rexxon z gier „Epic" oraz „Inferno" składa się z osobników przypominających jako żywo wielkie jaszczury. Niebagatelny wpływ na takie skojarzenie ma także kolor ich skóry: zielony mianowicie. W kosmicznej sadze „Wing Commander" konfederacja ziemska toczy zacięte boje z przerośniętymi kotami, Kilrathi. Także oni poruszają się na dwóch nogach, a mimo tego wyglądają jak wyjątkowo zaawansowane w ewolucji tygrysy. Z kolei w „Alien Odyssey" jednym z bohaterów jest rysiowaty humanoid Gaan. Oczywiście zaznaczyć należy, że istoty wymienione przed chwilą posiadają wrodzone predyspozycje fizyczne do walki. Jest to oczywiste ze względu na podobieństwo do ziemskich drapieżników. Ponadto, choć trudno w to uwierzyć, są one dużo agresywniejsze od ludzi. Stąd też jeśli już napotkamy istotę z innej planety, ta od razu wyciąga broń w jak najbardziej morderczych zamiarach. Podczas tej wyliczanki nie wypada pominąć strzelaniny „Doom". Także tu autorzy wykazali się inwencją, dzięki czemu odbiorca ma okazję toczyć boje z kilkunastoma różnymi wrogami. I cóż w tym złego? Ano nic, tyle że wśród nich znajdziemy wielkie byki, pająki i małpy (?). Zadziwiające zbieżności, jak na przybyszów z odległego systemu gwiezdnego. Wiem, wiem, czepiam się, w końcu tu nie chodzi o konkretne postacie, lecz tylko obiekty do likwidacji, a jednak...

W tym miejscu warto jeszcze zwrócić uwagę na fakt, iż programistów w ogóle nie interesują zwyczaje obcych, ich sposób bycia i styl zachowania. Są oni przedstawieni właściwie w sposób niepełny, tylko w takim stopniu, w jakim jest do konkretnego projektu. Trochę szkoda, bo właśnie gry dają możliwości dokładnego poznania „tych drugich".

Wiemy już, jak kosmici wyglądają, teraz przyjrzyjmy się ich zaawansowaniu cywilizacyjnemu. W zasadzie trudno tu szukać czegoś odkrywczego. Zwykle posiadają statki kosmiczne o fantastycznych osiągach, ich planety są gęsto zaludnione itp. Myślę, że należy zająć się raczej ich poziomem technologicznym (i przy okazji kulturowym) patrząc przez pryzmat ludzkich dokonań. Tutaj można rozróżnić dwie tendencje: albo kosmici są dużo bardziej rozwinięci od nas, albo stoją na tym samym szczeblu. Nie wiedzieć czemu, pomijane są praktycznie rasy gorzej rozwinięte, aczkolwiek im również poświęcę kilka słów.

W grze „Nomad" ludzkość zupełnie przypadkiem staje przed szansą

wkroczenia do społeczności międzygalaktycznej. Na Ziemię spada sobie obcy statek. Nasi naukowcy mają łby nie od parady, toteż szybko wyruszasz w kosmos w poszukiwaniu przygód. Jest to próba podniesienia poziomu kulturowego człowieka, i to zresztą całkiem udana, bowiem bohater gry bez trudu radzi sobie z problemami, przy których poddają się jego „starsi bracia". Czyż to nie interesujący przypadek przedstawienia homo sapiens wobec zaawansowanej społeczności? Podobnie jest w „Protostar". Ludzkość staje wobec zagrożenia przerastającego jej możliwości, dlatego zbrojna konfrontacja nie wchodzi w grę. Jedynym ratunkiem jest samotny bohater, który wyrusza... itd. itp. W obu przypadkach zwraca uwagę spryt człowieka, który całkowicie rekompensuje jego braki techniczne. Zaprawdę, zadziwiająca jest ta niezachwiana wiara w ludzkie możliwości.

Nieco oryginalniejsze podejście do tematu wykazują produkty traktujące o „pośrednich" spotkaniach z cywilizacjami wyżej rozwiniętymi. Wszak warto się zastanowić, czy przypadkiem nie jesteśmy gatunkiem zbyt prymitywnym, by jakakolwiek rasa „na poziomie" chciała z nami nawiązać kontakt. Wyrazicielami tej tezy byli chociażby bracia Arkadij i Borys Strugaccy, którzy dobitnie wyrazili ją w dziele „Piknik na skraju drogi". Być może zanim dostąpimy zaszczytu rozmowy z naszymi nauczycielami, będziemy musieli zgłębić tajniki ich wiedzy i tradycji. Przygodówka firmy Lucas Arts „The Dig" jest przykładem właśnie takiego podejścia do tematu. Mamy tu trójkę współczesnych astronautów penetrujących pozostałości starożytnej cywilizacji. Nie ma co do tego wątpliwości, znajdują przecież przedmioty nieznanego przeznaczenia, rozbite statki kosmiczne i walczą ze strażnikami tych skarbów. Grającemu, który za pośrednictwem bohaterów odkrywa coraz to nowe tajemnice, towarzyszą cały czas pytania: kim byli obcy, gdzie są teraz i dlaczego odeszli? W tej grze o charakterze przybyszów z kosmosu dowiadujemy się w sposób pośredni, badając ich spuściznę. Podobne w stylu, chociaż różne jakościowo podejście prezentuje Sierra w „Alien Legacy" (nic dziwnego, wszak sam tytuł brzmi „Spadek obcych"). Ekspedycja z Ziemi bada system gwiezdny Beta Caeli, a otrzymane w ten sposób informacje pozwalają nie tylko ustalić, kto jest jego gospodarzem, ale także ujawniają liczne informacje dotyczące pochodzenia człowieka. Kolejny przykład to jeden z ciekawszych, moim zdaniem, tytułów, a mianowicie „Alien Odyssey".

Bohaterowie penetrują opuszczone bazy starożytnej rasy, jednak ten wątek jest pretekstem do zbudowania całkowicie rozrywkowej fabuły. Owszem, znajdujemy komputery, urządzenia, ale wnioski z tych odkryć odsuwane są na dalszy plan, ustępując problemom ważniejszym, tj. jak przeżyć? Podświadomie zakodowane informacje zostają przywołane dopiero w odpowiednim momencie. Aby zakończyć tę część felietonu, podam ostatni przykład, w którym kontakt z zaawansowanymi technicznie gatunkiem wydaje się mieć drugorzędne znaczenie, podczas gdy pod koniec przygody staje na miejscu pierwszym. Mam tu na myśli „Privateera". Główny bohater (czyli Ty) nie jest przecież zainteresowany niczym oprócz zarabiania pieniędzy. Dopiero z czasem zostaje wciągnięty w intrygę, która prowadzi krętą ścieżką do obcych. Wraz z rozwojem sytuacji dowiaduje się coraz więcej o tajemniczych Stelteach, by pod koniec napotkać wrak ich statku, a ostatecznie zobaczyć ich samych. Nie może być tu mowy o jakimkolwiek wielkim spotkaniu, przecież najtęższe umysły ludzkie nie potrafią ściśle określić, kim Stelteke są, a co dopiero mówić o zwykłym przemytniku. Nie ma jednak wątpliwości co do intencji kosmitów - ofiarowana pomoc świadczy zdecydowanie na ich korzyść. Co więcej, z tego krótkiego kontaktu wynika dla nas bardzo wiele. Po pierwsze, jesteśmy obserwowani. Po drugie, jesteśmy zbyt ograniczeni, aby nawiązać z nami współpracę. Po trzecie wreszcie, istoty te nie chcą, abyśmy dzięki ich technologii pozabijali się nawzajem. Na koniec pozostaje jednak nadzieja - być może kiedyś dorośniemy do tego, aby stanąć przed nimi i rozmawiać jak „równy z równym".

Pomimo powyższych przykładów trzeba obiektywnie stwierdzić, że w większości gier obie cywilizacje (bądź więcej) stoją na podobnym poziomie technicznym. Dlaczego? Powód jest bardzo prosty. W ten sposób można łatwo uzasadnić wybuch wojny, która w ogóle miałaby sens strategiczny. Dwóch równorzędnych pretendentów do jednego terytorium i już eskalacja gotowa. Zauważmy, że na ogół agresorem jest druga strona, natomiast ludzie zwykle występują jako miłujące pokój, szlachetne istotki (chyba się wzruszyłem). I tak Ziemi bronimy przed napastnikami w symulatorach kosmicznych: „Epic", „Star Crusader", „Wing Commander", a także strzelaninach: „Galactix", „Corridor 7" oraz strategiach: „Battle Isle", „UFO" itp. Porównywalny poziom technologiczny pozwala zaprojektować spójny model walki, w którym obie strony mają, choćby tylko teoretycznie, równe szanse. Wojna to wdzięczny, jednak spłycający zagadnienie temat, na ogół bowiem nie zajmujemy się moralnym aspektem własnego postępowania lub podłożem politycznym konfliktu, koncentrując uwagę na likwidacji kolejnych wrogich obiektów. Tymczasem przecież np. w „Wing Commanderze" nie jest to wyłącznie starcie dobra ze złem. Po stronie konfederacji stoi Kilrathi, Hobbes, a na usługach kotów są setki ludzi-zdrajców zwanych Mandarynami. Dopiero tu widzimy, że każda wojna może mieć dwie strony, a rzekome zbrodnie przeciwnika to próba usprawiedliwienia własnych działań.

Przy tej okazji warto zwrócić również uwagę na kulturę cywilizacyjną wroga. Bardzo łatwo znaleźć tu analogie do sytuacji politycznych na przestrzeni XX wieku. Czy to tylko czysty przypadek, iż siły Ziemi zawsze operują na bazie demokracji, natomiast obca rasa to cesarstwo, skupiające jako imperium wiele podbitych planet? Odniesienia do naszych czasów są aż nazbyt wymowne. System totalitarny imperium ReXXon bądź Kilrah do złudzenia przypomina dyktatury Hitlera, Stalina i Huseina. Podobnych analogii użyto zresztą w trylogii „Gwiezdne wojny" oraz serialu „Star Trek". Pokusić się można nawet o stwierdzenie, iż autorzy gier próbują w ten sposób zasygnalizować wyższość jednego systemu nad drugim.

Mimo wszystko kontakty równoprawnych w rozwoju gatunków nie muszą ograniczać się do samych wojen. Jeśli chodzi o inne problemy, dostrzegam tu przypadki kooperacji, chwilowej lub trwałej. Pozycja z klasyki gier SF, „Whale's Voyage" przedstawia dwa szczepy, ludzi i psowatych (?), współpracujących w dobrej komitywie, więcej na-wet - krzyżujących się ze sobą. Niestety, poza tym niewiele można z programu wywnioskować na temat tejże kooperacji. Z kolei w „Master of Orion" ze współpracy z obcymi można wyciągnąć znacznie większe korzyści, niż z agresji. Dlaczego zatem tyle programów traktuje o zabijaniu czasem Bogu ducha winnych Marsjan, Wenusjan czy innych ufoków? Na razie pozostanie to chyba tajemnicą.

Obiecałem kilka słów na temat spotkań z prymitywniejszymi rasami, zatem niniejszym dotrzymuję przyrzeczenia. W stosunku do takich osobników zachowujemy oczywiście serdeczność, wyrozumiałość i dobroć. Po raz kolejny powołam się na „Wing Commandera" (uchylam się przed stosem zgniłych pomidorów lecących w moją stronę). Podczas pierwszej części kilka misji ma na celu ochronę nisko rozwiniętej cywilizacji Mopoków. Znamienne, że przypominają oni naszych własnych przodków. Jeszcze dobitniej przedstawiono charakter takiego spotkania w „Star Crusaderze", gdzie ostateczne bitwa toczy się w pobliżu planety znanej jako... Ziemia, a jej mieszkańcy na cześć swych obrońców budują piramidy i Sfinksa.

Tak oto przedstawia się historia spotkań z gwiezdnymi przybyszami. Żałuję, iż materiał, na podstawie którego powstał niniejszy tekst był tak skąpy, jednakże winą za to należy obarczyć programistów. Istotnie, gier traktujących w poważny sposób obcych nie ma zbyt wiele. Podsumowując, chciałbym wyrazić zadowolenie, iż również i nasza dziedzina może dorzucić swoją cegiełkę do zagadnienia, oraz nadzieję, że z kosmitami spotkamy się na ekranie monitora jeszcze nie raz. A gdybyś przypadkiem kiedyś zauważył lądujący w parku statek, wiesz już, co robić.

Piotr Bilski
„Alien"

INFOSYSTEM '96

W dniach 14-17 kwietnia bieżącego roku w Poznaniu odbyła się kolejna edycja targów Infosystem i Multimedia. Tym razem redakcja nasza nie uczestniczyła na nich jako wystawca, ale nie omieszkaliśmy sprawdzić, co nowego zaprezentowano na stoiskach innych firm.

Jak zwykle ilość wystawców była ogromna. Pojawili się wszyscy liczący się na rynku komputerowym i wiele mniejszych firm wyspecjalizowanych w określonym asortymencie produktów. Dla nas, graczy, najistotniejsze były oczywiście gry komputerowe.

Na targach pokazano kilkadziesiąt tytułów gier, nie tylko supernowości, ale również programów od niedawna dostępnych na polskim rynku. Zastosowano tu ciekawą formę prezentacji. Na zeszłorocznych targach Gambleriada nowe produkty można było testować na kilkunastu stanowiskach skupionych w Jaskini Gier. Na Infosystemie zastosowano nową formułę pod nazwą Labirynt. W podziemiach jednej z hal wystawowych przygotowano kilkadziesiąt komputerów firmy Vobis, na których wystawcy przedstawiali różnorodne gry. Poszczególne stanowiska zostały porozdzielane przez ścianki działowe tworząc tytułowy Labirynt. Publiczność mogła oceniać poszczególne produkty przechodząc krętymi korytarzami od jednego komputera do drugiego. A było co oglądać!

Polscy producenci i dystrybutorzy zaprezentowali szereg nowych produktów. Wiele z nich znajduje się w końcowej fazie produkcji i można było je obejrzeć na pokazach niejako przedpremierowych. W korytarzach Labiryntu znaleźli się najwięksi polscy dystrybutorzy: IPS Computer Group, LiComp, Mirage Software, CD Projekt, Digital Multimedia Group, Hurtownia Oprogramowania User, MarkSoft i Techland. Jeśli chodzi o gry, to można było zobaczyć między innymi: Civilization 2, Polanie, Spycraft, Descent 2, Top Gun i wiele, wiele innych. Można było również zakupić gry na stoiskach firmowych dystrybutorów po okazyjnych, targowych cenach.

W.S.

KANTYNA

W dzisiejszym odcinku KANTYNY, wobec szczupłości miejsca, chciałbym się zająć kilkoma drobniejszymi zagadnieniami spotykanymi w grach taktycznych. Refleksje te nasunęły mi się podczas rozgrywania kampanii w grze Warhammer: Shadow of the Horned Rat, oraz podczas czytania recenzji zamieszczonych w prasie komputerowej. Tak na marginesie program ten uważam za jedną z najlepszych gier taktycznych w historii tego podgatunku.

Ze względu na formę rozgrywki gry taktyczne podzielić można na dwa rodzaje:

a) gry, w których rozgrywka odbywa się w turach;

b) programy, gdzie akcja przebiega w czasie rzeczywistym.

Do pierwszej kategorii zaliczam między innymi serię Battle Isle, wszystkich Generałów (Panzer, Allied i Fantasy) czy nieśmiertelną serię V for Victory. Programy te charakteryzują się tym, iż przeciwnicy wykonują posunięcia naprzemiennie. Najpierw jedna strona wydaje wszelkie możliwe polecenia swoim oddziałom, potem druga strona czyni to samo, a jeśli można, to i następni gracze robią swoje. I tak w kółko Macieju, aż do zwycięstwa jednej ze stron. System taki pozwala spokojnie przemyśleć kolejne posunięcia i właściwie zareagować na kontrposunięcia przeciwnika (-ów). I co jest istotne, pozwala na jednoczesne granie wielu osób czy to na jednym komputerze, czy też w sieci. Inna rzecz, że taki system daleki jest od rzeczywistości. W żadnej prawdziwej bitwie czy wojnie nie zdarzyło się jeszcze, aby dowódca jednej ze stron zatrzymywał wszystkie jednostki, nie tylko własne, ale również wrogie, dla przemyślenia kolejnych rozkazów.

W drugiej kategorii wymienię między innymi takie tytuły, jak Dune 2, oba Warcrafty, Command & Conquer, serię Great Naval Battles czy wreszcie wspomnianego na początku Warhammera. Rozgrywka w tych grach ma zupełnie inny charakter. Tutaj przeciwnicy nie mają czasu na zastanowienie, ponieważ walka odbywa się bez przerw. Oczywiście, nie liczę wykorzystania opcji Pause. W sumie daje to duży realizmu. Ponieważ akcja odbywa się na bieżąco, trzeba niezwykle uważać, aby nie popełnić jakiegoś katastrofalnego w skutkach błędu. Trzeba być skoncentrowanym na przebiegu rozgrywki i błyskawicznie reagować na wszystkie wydarzenia zachodzące na placu boju. Niestety, programy te w zasadzie nie pozwalają na rozgrywkę z innym ludzkim przeciwnikiem, a ponieważ komputer nie zawsze jest wystarczająco inteligentny, gra taka nie daje pełni satysfakcji.

Oba systemy gry mają swoich zwolenników i przeciwników. Ja sam nie potrafię się opowiedzieć za żadnym z nich. Ostatnio mój czas podzielony jest między dwie gry, każdą z innej kategorii. Pierwsza to Fantasy General - przedstawiciel systemu rozgrywki w turach, druga to Warhammer: Shadow of the Horned Rat, gdzie bitwy toczy się w czasie rzeczywistym. Tak więc proszę po mnie nie oczekiwać żadnego werdyktu.

Przy okazji wspominania gry Warhammer: Shadow of the Horned Rat, chcę polecić ją wszystkim taktykom. Może co prawda nie spodobać się prowadzenie walki w czasie rzeczywistym, ale w zamian program ten oferuje kilka ciekawych rozwiązań. Dotyczą one przede wszystkim oddziałów wyposażonych w różnorodną broń miotającą, a więc łuczników, kuszników czy wszelaką artylerię.

Pierwszą ciekawostką jest wpływ pogody na celność ostrzału. To, czy strzały albo groty trafią we wraże cielska, uzależnione jest nie tylko od doświadczenia strzelających, ale również od siły i kierunku wiatru. Poza tym ilość światła ma też wpływ na celność. W dzień zdecydowanie lepiej się strzela.

Druga sprawa to teren bitwy. Jeżeli jest on porośnięty drzewami, to cele są zasłonięte. Problem ten dotyczy przede wszystkim kuszników i artylerii. Jeśli takie jednostki rozmieścisz za drzewami lub skałami, to nie licz na trafienie kogokolwiek. Kusznicy naszpikują drzewa strzałami, artyleria natomiast może w ten sposób dokonać autodestrukcji. Trochę lepiej mają łucznicy, ale tylko wtedy, gdy nie będą ustawieni bezpośrednio przy przeszkodzie. Inną sprawą jest konfiguracja terenu. Jeśli na polu bitwy występują wzniesienia, to powinno się je wykorzystać dla rozmieszczenia oddziałów wyposażonych w broń miotającą. Poprawia to celność ostrzału. Jednocześnie strzelanie „pod górę" przynosi minimalne efekty. Wszelkie przeszkody terenowe należy natomiast wykorzystywać dla osłonięcia własnych oddziałów przed ostrzałem przeciwnika. Znakomicie nadają się do tego budynki. Magowie zawsze znajdą taką martwą strefę ostrzału, z której bez przeszkód będą mogli rzucać czary.

Takie dodatki w grach taktycznych powodują, że rozgrywanie bitwy coraz bardziej przypomina rzeczywistość. A im bliżej rzeczywistości, tym rozgrywka staje się bardziej emocjonujące i wciągająca. Czego Tobie i sobie życzę.

Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futerał

Dzisiejszy odcinek TAWERNY został podzielony na dwa działy. W pierwszym imć KAT próbuje odpowiedzieć na pytanie: dlaczego nie ma polskich gier role-playing. W części drugiej Szymon Grabowski opowiada dalsze losy małego, ale wielkiego niziołka, Alberta von Zmiasta. Zaczynamy!

TAWERNA

Zapewne nie raz nurtowało Cię pytanie, dlaczego na rynku gier brakuje polskich RPG? I nie chodzi tu tylko o polskojęzyczne wersje gier zachodnich, ale o rodzime rolpleje w ogóle - z „naszą" demonologią, w „naszej" scenerii i z „naszymi" bo-haterami. Problem nie jest łatwy, za-cznę więc po kolei.

Najważniejszą przeszkodą, jak łatwo się domyślić, są pieniądze. Wy-produkowanie najprostszej platformówki pochłania obecnie kilkadzie-siąt milionów starych złotych (ale bli-żej setki, niż jedności). Rolplej siłą rzeczy musi kosztować przynajmniej dwa razy tyle, jeśli nie trzy, cztery, pięć i więcej. Dlaczego? Przede wszyst-kim musi pracować nad nim więcej ludzi, gdyż obszar tematyczny i sto-pień skomplikowania są znacznie więk-sze. W dodatku ludzie ci nawet w tym powiększonym składzie będą robić ta-ką grę dłużej, niż wspomnianą wcześ-niej platformówkę. Za to wszystko trzeba płacić - i to solidnie, jeśli chce się ściągnąć najlepszych i w rezultacie otrzymać dzieło na poziomie eu-ropejskim.

Jeśli już mowa o ludziach, to wcale nie jest tutaj kwitnąco. Z programistami może i nie byłoby problemu, gdyby nie fakt, że ci najlepsi są już zatrudnieni w dużych firmach software'owych, które zajmują się „poważniejszymi" rzeczami, niż gry. W tej sytuacji można liczyć na nowicjuszy (a wiadomo, co to oznacza) lub wydać dwa razy więcej gotówki na podkupienie geniusza. Inaczej jest z grafikami - tych po prostu brakuje i wszyscy o tym wiedzą. W kwestii gier sprawa jest tym bardziej skomplikowana, że nie wystarczy mieć talent malarski lub/i (co nie zawsze przecież idzie w parze) ukończoną ASP. Nawet grafik komputerowy, który uzyskał kilka nagród artystycznych, może mieć problemy z katorżniczą wręcz pracą na pikselach bądź żmudnym modelowaniem obiektów 3D, co ze sztuką ma tyle wspólnego, ile kalafior z cyklistami. Trzecia grupa to scenarzyści. Tutaj w ogóle trudno cokolwiek powiedzieć, poza narzekaniem. Jak na razie, najczęściej pisaniem scenariuszy zajmują się amatorzy - co widać, słychać i czuć. Oczywiście, proceder ten uprawia się w ramach oszczędności budżetowych, ale moim zdaniem polityka ta ma krótkie nogi. Nie ma nic gorszego, jak ładna, poprawnie działająca gra o nudnej lub, co gorsza, głupawej fabule. Na szczęście, gdzieś na horyzoncie pojawia się promyk nadziei. Z tego co wiem, tworzeniem gry zajmuje się Wiktor Żwikiewicz (pisarz SF) oraz Jacek Komuda (także pisarz SF, a przy okazji niezwykle pracowity człowiek), a i inni poważni autorzy zaczynają się rozglądać za możliwością podjęcia takowej współpracy. Poza tym druga strona też nie próżnuje. Przykładowo Adrian Chmielarz, szef Metropolisu, jeździ na konwenty SF, gdzi szuka właśnie nowych kontaktów. Jest więc coraz lepiej. Żeby być uczciwym, powiem, że do pisania scenariuszy także nie wystarcza sam talent. Specyfika gier narzuca zupełnie inne wymagania i tutaj także trzeba się dostosować. Fabuła to jedno, a wymyślanie rodzajów broni lub czarów, czy układanie list dialogowych w kilku wariantach to już zupełnie co innego.

To, co napisałem powyżej, w całości dotyczy przyczyn, że tak powiem, technicznych. Są jeszcze przyczyny merytoryczne, o których także nie należy zapominać. Chodzi mianowicie o scenografię w pełnym tego słowa znaczeniu. Inaczej mówiąc, skoro mowa o polskim rolpleju, to przydałoby się, aby został on osadzony w polskich realiach.

Bolączka ta dotyczy nie tylko gier komputerowych, ale także literatury SF. Twórcy jakoś nie potrafią zaadaptować naszej histori do potrzeb fabuły swoich dzieł. Praktycznie jedynym autorem, któremu się to udało, jest Andrzej Sapkowski, a i tak uważam, że nie jest to do końca to. Zresztą sam autor nie uważa się za twórcę polskiej fantasy, a za twórcę Garalta po prostu. Innym pisarzem, który chyba najcelniej potrafi oddać klimat słowiańskich mitów i wierzeń w literaturze, jest Artur Szrejter. Niestety, ostatnimi czasy autor ten zamilkł, a schedy po nim jakoś nikt przejąć się nie kwapi. Jeśli doda się do tego Jacka Komudę, który lubuje się w Polsce Szlacheckiej, okazuje się, że stworzenie polskich realiów fantasy, a tym samym komputerowych RPG, jest możliwe, ale mało komu się chce.

A tak, jest to możliwe. Wszak nie tylko Anglicy czy Niemcy mają swoją mitologię - my także posiadamy coś takiego. Poza tym pod wieloma względami różni się ona od zachodnich wzorców, co liczy się na plus. Podam na to taki przykład. W mitologii germańskiej bohater, który umarł z mieczem w dłoni, przeniesiony zostawał do Walhalli, miejsca, w którym trwała nieustająca impreza z uczestnictwem jemu podobnych herosów i w towarzystwie bogów. Ładne, ale banalne. U słowian rzecz wyglądała zupełnie inaczej. Jak podają niektórzy badacze tematu, umierający słowianin według wierzeń przenosił się do krainy przodków. Ale nie było to miejsce chwały. Zaświaty przypominały raczej mroczną, bezkresną pustkę, w której dusze zmarłych czekały na całkowite odejście, zaniknięcie w nicości. Można było się z nimi przez jakiś czas kontaktować, ofiarowując im w specjalne święto jadło i napoje (stąd tradycja obchodzenia dziadów). Czyż to nie piękne? Zresztą takich rarytasów jest znacznie więcej - obrządki odczyniające złe uroki, animistyczna magia, kult świętych drzew. Także w demonologii jesteśmy całkiem nieźli. Wszak wampir to eksport z naszych słowiańskich wierzeń (od wąpierza). Niektórzy uważają, że krasnoludy i strzygi to także nasz pomysł, ale tu już można by się sprzeczać. Jeśli jest kto ciekaw, niech zajrzy do książek traktujących o demonologii słowiańskiej. Ręczę, że już sam spis stworów przyprawi go zawrót głowy, a jeszcze jak przeczyta ich charakterystyki, z pewnością stwierdzi, że lepsze to od jakichś tam trolli czy elfów.

Podobnie duża swoboda dotyczy wyboru epoki jako tła dla świata gry. O walkach między plemionami słowiańskimi mało kto wie, bo o tym w szkołach nie uczą, a potem już nie ma okazji. Doradzam tu poczytać Bunscha. Odlot! Doskonały temat na grę. Potem nastają czasy napływu chrześcijaństwa, scalania państwa Polskiego oraz wojen krzyżackich. Także ciekawa propozycja - tym bardziej, że można wykorzystać fabułę „Krzyża-

ków". Potem skok do wojen szwedzkich, tureckich i domowych. Kłania się trylogia Sienkiewicza. Super! Dalej walka z zakusami trzech mocarstw i Rozbiory, a potem powstania. Okres współczesny pomijam jako mało ciekawy dla RPG i przeskakuję w przyszłość. Polska jako komputerowy potentat w Europie Wschodniej - kraj stechnicyzowany, skomputeryzowany i scyber-punkowany. Mało tematów? A przecież to tylko pobieżny przegląd!

Jak wynika z powyższego, rolplejowy świat bez najmniejszego problemu można nabrać cech słowiańskich. Pomysły leżą tu na przysłowiowej ulicy i czekają aż je ktoś podniesie. Oczywiście, problemy techniczne i finansowe wciąż jeszcze stoją na zawadzie, ale mam nadzieję, że już niedługo się to zmieni. Młodych, utalentowanych ludzi wciąż przybywa, podobnie jak grup tworzących „na wariata". Ze słyszenia, ale i widzenia, wiem o kilku tytułach, które za jakiś czas wyjdą na nasz rynek - polskich grach w polskich realich. Okazuje się, że jednak można. Wystarczy tylko chcieć.

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

MAŁY WIELKI NIZIOŁEK
„W kleszczach głodu"

Po chwili zastanowienia nasz waleczny niziołek powziął decyzję, ażeby wyruszyć w świat, gdyż na samą myśl o wykonaniu osobiście zabiegu chirurgicznego (czytaj: odrąbaniu goblinowi łapy) resztki wczorajszej kolacji podchodziły mu same do gardła. Jak postanowił, tak też uczynił. Sekundę później maszerował markotnie przed siebie. Był zły na cały świat - był zły, ponieważ zapomniał z domu swojego ulubionego puginału, a toporu goblina nie wziął, bo ten był za ciężki i nieporęczny niczym widły do rozrzucania gnoju; był zły, gdyż nie uśmiechała mu się samotna podróż poprzez bezdroża i leśne ostępy, tym bardziej, że walka z goblinem solidnie go wyczerpała; był zły w końcu na swój żołądek, że tak szybko pustoszeje, przez co on sam staje się bardzo głodny.

- No cóż - powiedział do siebie - może po drodze natknę się na coś zjadliwego. Trzeba było jednak urżnąć łapsko temu wstrętnemu śmierdzielowi i wrócić z nim do Ruprechta.

Tak rozmyślając, Albert von Zmiasta skierował się ku ludzkim (i krasnoludzkim zarazem) siedzibom z nadzieją, że może tam zdoła zaspokoić swój wilczy apetyt, lub ewentualnie dowie się, gdzie można znaleźć odrąbaną już i spakowaną orkową rękę.

Kiedy dotarł do pierwszego napotkanego ośrodka cywilizacji, to znaczy do małego miasteczka, ściemniło się już niemal zupełnie. Nasz bohater był już bardzo zmęczony, a i w brzuchu burczało mu coraz głośniej. Wiadomym jest, że głodny niziołek, to groźny niziołek, tak więc zaczął się rozglądać z pożądaniem w oczach za czymś, co nadawałoby się do skonsumowania. Uwagę jego przyciągnęły dwa walczące ze sobą koty, ale byłoby za dużo roboty przy obdzieraniu ich ze skóry. Koń stojący przy jednej z chałup za bardzo śmierdział, by można go było zjeść, a idąca drogą dziewczyna była zbyt chuda. Zauważył też dwa naczynia stojące na oknie jednego z domostw. Nie zastanawiając się długo, porwał swój łup i nie zważając na dobiegające zza pleców krzyki nawołujące do łapania złodzieja, pobiegł co sił przed siebie. Gdy był już w bezpiecznej odległości, spojrzał do garnka pełnego zgniłych ziemniaków i do dzbanka z przypominającą przestarzałą śmietanę cieczą. Skrzywił się, ale nie wybrzydzał tym razem i zjadł wszystko. Po zaspokojeniu pierwszego głodu począł szukać miejsca na nocleg. Ku swojej wielkiej radości usłyszał odgłosy bijących się ludzi i plugawe przekleństwa mogące padać jedynie z ust krasnoludzkich grabarzy. Tak, pomyślał. To musi być karczma! Przybytek kultury, rozrywki i połamanych żeber.

Szyld nad tawerną wyglądał zachęcająco i głosił, że wspomniana gospoda nosi nazwę „Pod Zieloną Dąbrówką". W środku było bardzo tłoczno. Kilku pijanych żeglarzy śpiewało okropnie zbereźną piosenkę, w kącie sześciu krasnoludów grało w kości klnąc, przy tym soczyście, a reszta równie podchmielonego towarzystwa, przekrzykując się wzajemnie, wychwalała wdzięki uwiecznionej na obrazie elfki. Albert podszedł do wysokiego karczmarza patrzącego na niego spode łba.

- Witajcie, panie niziołek. Czego wam trzeba. Piwa? Noclegu? Wszystko się znajdzie, bylebyście tylko czym zapłacić mieli.

- Witajcie, karczmarzu. Zjadłbym coś i przespałbym się, tyle że nie mam pieniędzy przy sobie. Mogę wam się odpłacić w inny sposób, na przykład pracując u was. A tak w ogóle, to łapy goblina szukam.

- Wy u nas żywych goblinów nie szukajcie. Już dawno my je wybilim. A ręka może i się znajdzie u jakiegoś kolekcjonera. Co do zapłaty, to nie trza nam tu pracowników. Wróć do nas, jak będziesz miał czym płacić.

Halfling pomimo tłumu panującego na sali znalazł jeden stolik, prawie pusty, przy którym siedział ponury jegomość popijający coś z kufla.

- Witajcie, panie. Można się dosiąść?

- A czemuż by nie? W końcu nie widuje tu się często niziołków.

- Może wy będziecie mogli mi pomóc. Ręki goblina szukam.

- Ciężko ci będzie, synku. Prędzej znajdziesz tu fruwające pingwiny niż żywego goblina, ale gdyby chodziło o trola, to może mógłbym coś zaradzić.

- Toż to jedno i to samo paskudztwo. Gdzie mogę tedy jego łapę znaleźć?

- Tak się składa, że wyruszam zapolować na takiego jednego. Jak chcesz, to możesz się przyłączyć. Wyruszam zaraz, póki ciemno.

- No... Nie wiem. Słyszałem, że trole są groźne, a poza tym... muszę niedługo wracać do domu.

- Zrobisz, jak pójdziesz ze mną. Idę do stajni oporządzić konia. Kiedy się namyślisz, dołącz do mnie. Nie będę długo czekał - to mówiąc, myśliwy wyszedł z tawerny.

Albert chwilę zastanawiał się, co dalej począć, ale o pustym żołądku trudno się myśli. Nagle w całej gospodzie zrobiło się cicho. Wszyscy patrzyli na osobę, która stanęła w drzwiach. Halfling również spojrzał na nią; jego oczom ukazał się przerażający widok. Stała przed nim niezbyt wysoka, acz tłusta baba. Dzierżyła w ręku potężną patelnię, a jej oczy emanowały wściekłą furią.

- Oddafaj moją smefanę i moje karfofle, pofurczu jeden! - wrzasnęła, opluwając przy okazji siebie i kilku gości.

Albert ze zgrozą spojrzał na patelnię. Nagle, nie wiedzieć czemu, ukazał mu się przed oczyma widok smakowitych kąsków, jakie ostatnio smażyły się w naczyniu. Z marzeń wyrwał go brutalnie powtórny wrzask sunącej ku niemu kobiety:

- Jak cię dorfe, to cię rofona mafka nie pozna!

Przez głowę przemknęły mu wtedy dwie myśli. Po pierwsze, swojej matki (bliżej mu nie znanej) wolałby w to nie angażować, a po drugie, to groźniejszym przeciwnikiem od rozwścieczonej gospodyni domowej mógłby być tylko dwugłowy ogr. Poza tym jedyna patelnia, z jaką miałby ochotę się teraz bliżej zapoznać to ta, która leży tu gdzieś w karczmie na kominku ze skwierczącym mięsiwem, a nie ta w łapach nacierającej na niego wiedźmy. Pamiętał jednak, jak go niegdyś uczył Ruprecht, że najlepszą obroną zwykle jest atak lub... UCIECZKA!

I cóż teraz, Drogi Czytelniku. Czy Albert ma się wybrać na polowanie z myśliwym (1), czy też powinien szukać w mieście kolekcjonera orkowych członków (2). A może ma czekać na decydujące uderzenie patelni (3). Wybór należy do Ciebie. Wystarczy tylko podać odpowiedni numerek, wysyłając go na adres:

TAWERNA
ul. Rozewska 28
81-055 Gdynia

Szymon Grabowski

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych
TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel/fax: (0-22)7731982
tel. (0-90)297165
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC

	Ceny w zł
7 dni 7 nocy	39,00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Isfiar II	44,00
Kajko i Kokosz	48,00
Kingmaker	24,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Manager Piłkarski	20,00
Polanie	53,00
Prawo Krwi	35,00
Teenagent	47,00
Transport Tycon	41,00
Ufo: Enemy Unknow	38,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

Actua Soccer	119,00
Angel Devold	tel.
Apache	119,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	163,00
Caesar II	130,00
Capitalism	122,00
Chronomaster	148,00
Cyber Speed	149,00
Command & Conquer (2CD)	142,00
Crusader-No Remorse	130,00
Cybermage	130,00
Destruction Derby	tel.
Euro Fighter 2000	183,00
Expert No Mercy	153,00
Extreme Pinball	105,00
Fifa Soccer 96	130,00
Football Limited	165,00
Gabriel Nights II	169,00
Game Gun +Crime Patrol	183,00
Genius	119,00
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battles IV	162,00
Heros of Might and Magic	155,00
Hexen	173,00
Johny Bazookatone	119,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Lion	142,00
Mc Kenzie (6CD)	121,00
Mortal Kombat III	173,00
NBA Jam	130,00
NBA Live 96	130,00
Need for Speed	130,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Pinball Illusion	77,00
Pinball World	77,00
Pocahontas Animated Story Book	214,00
Pro Pinball	97,00
Rebel Assault II	183,00
Red Ghost	108,00
Shivers	130,00
Screamer	130,00
Sea Legends	153,00
Sensible World of Soccer	119,00
Shockwave Assault	130,00
Silent Steel	179,00
Soccer Stars '96	105,00
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	164,00
Strip Poker Pro	130,00
Tekwar ("William Shanter's")	142,00
The Dig	154,00
Tom's Pasage	129,00
Warchammer	163,00
Warcraft II	142,00
Wing Commander IV	181,00
Witchaven	145,00
World Atlas	199,00
Worms	133,00
Zombie Dinos	79,00

IBM PC-programy użytkowe

MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Word PL for Windows '95 3,5"	852,00
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	852,00
Office 4.2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Fears (A1200)	56,00
Harold's Mission	50,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Odyssey	47,00
Prawo Krwi	35,00
Skarb Templariuszy	24,00
Soccer Stars '96	87,00
Super Memo PL - CD ROM	78,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	99,00
Xtreme Racing (A1200)	59,00

CD-32

Alien Breed 3D	117,00
Dragonstone	50,00
Fears	71,00
Gloom II	71,00
Microcosm	67,00
Pirates Gold	113,00
Roadkill	50,00
Shadow Fighter	123,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Syndicate & Alfred Chicken	167,00
Universe	48,00
Wild Cup Soccer	39,00
Worms	110,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej
Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Toshinden, Schockwave Assault, Destruction Derby, Rayman, Discworld, Tekken, Mortal Kombat III, Doom, Ridge Racer Wipe Out, Tekken, Warhawk i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii.
Wśród nadesanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek.
Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Piotr Kubatek (Tymbork)
Tomasz Sojkin (Poznań)
Piotr Szewczykowski (Gdynia)
Grzegorz Tempka (Tychy)
Paweł Zamoyski (Dzierżoniów)

Fundatorem nagród jest *OPTIMUS SA*

zestawy komputerowe:

OPTIMUS SA
PENTIUM 60MHz do 133 MHz
486DX4-100
NexGen 90

Harvard COMPUTER

raty 13.12 %

specjalna oferta dla uczniów i studentów

drukarki, akcesoria, programy

OPTIMUS SA

...i jesteś wśród najlepszych

Biuro Handlowe:
Bydgoszcz ul. Jagiellońska 103
45 - 00 - 92 fax: 41 - 08 - 27

hity!

LOGICZNE

1. TETRIS (1)
2. LEMMINGS 3D (2)
3. MONOPOLY (4)
4. KASPAROV'S GAMBIT (8)
5. ENTOMORPH (N)
6. PUSH OVER (3)
7. INCREDIBLE MACHINE 2 (6)
8. BLOCK OUT (7)
9. CO DO GROSZA (5)
10. ASTERIX: CAESAR'S CHALLANGE (10)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 3 (1)
2. MORTAL KOMBAT 2 (2)
3. NEED FOR SPEED (5)
4. DOOM 2 (3)
5. SENSIBLE WORLD OF SOCCER (6)
6. BREATHLESS (7)
7. DUKE NUKEM 3D (N)
8. DESCENT (10)
9. DARK FORCES (8)
10. CYTADELA (4)

SYMULACYJNE

1. TFX (2)
2. GUNSHIP 2000 (1)
3. WING COMMANDER 3 (3)
4. WINGS (4)
5. DAWN PATROL (6)
6. EF 2000 (N)
7. TIE FIGHTER (5)
8. FLIGHT UNLIMITED (9)
9. SUBWAR 2050 (7)
10. US NAVY FIGHTER (8)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowości na liście.

Litera "P" - powrót na listę.

PRZYGODOWE

1. PHANTASMAGORIA (2)
2. TEENAGENT (3)
3. SKAUT KWATERMASTER (4)
4. KAJKO I KOKOSZ (1)
5. SOŁTYS (5)
6. UNIVERS (7)
7. GABRIEL KNIGHT 2 (N)
8. STHE DIG (N)
9. FADE TO BLACK (9)
10. DISCWRLD (6)

ROLE-PLAYING

1. DUNGEON MASTER 2 (1)
2. STONEKEEP (3)
3. ISHAR 3 (2)
4. SPACE HULK (4)
5. LANDS OF LORE (9)
6. DRAGON LORE (6)
7. BLACK CRYPT (7)
8. BLADE OF DESTINY (8)
9. ROBINSON'S REQUIEM (5)
10. LEGACY OF SORASIL (P)

STRATEGICZNE

1. COMMAND & CONQUER (2)
2. WORMS (4)
3. WARCRAFT 2 (3)
4. THE SETTLERS (1)
5. TRANSPORT TYCOON DELUXE (N)
6. CIVILIZATION (5)
7. ALLIED GENERAL (10)
8. UFO (7)
9. DUNE 2 (6)
10. WARHAMMER: SHADOW OF... (N)

ISHAR

Na prośbę wielu Czytelników jeszcze raz podaję trik na nieśmiertelność postaci oraz skład mikstur.

Gdy chcesz, by członek Twojej drużyny był odporny na ciosy przeciwnika (nie dotyczy to czarów), musisz najechać na ikonę ustawienia drużyny, kliknąć na ikonę oznaczającą wybraną osobę i najechać tą ikonką na główny ekran (drzewka, trawa itp.). Pojawi się wtedy klucz, który trzeba wziąć, by później tą osobę „odkluczyć". Osoba ta jest odporna na ciosy przeciwnika, ale sama nie może walczyć. Może najwyżej rzucać czary, strzelać z łuku lub rzucać specjalnym nożem. Nie jest też odporna na czary rzucane przez przeciwnika.

W części drugiej i trzeciej Ishara nie można „zakluczać" postaci, ale można przenieść drużynę z części pierwszej już z „zakluczonymi".

Mikstury:

Schlownz - 1A + 1B + 2E
Olmag - 2B + 2C
Clopatos - 1A + 1B + 1C + 1E
Drouli - 1A + 1G + 2B + 1C
Worgaz - 2A + 1B + 1E + 1D
Zarklug - 2A + 1B + 1C + 1H
Krakos - 2C + 1E + 1D
Ghoslam - 1A + 1B + 1C
Arbool - 1F + 1A + 1B + 1D

Legenda:

A - Salamander Oil - można kupić w sklepie
B - Dried Mistletoe - można kupić w sklepie
C - Rat Brain - można kupić w sklepie
D - Powdered Dragon Bones - można kupić w sklepie
E - Gargoyle Claw - można kupić w sklepie
F - Toad Eye - dostajesz od kompana księcia Jarela w Fhulgrod
G - Trapdoor Spider Web - kupisz od kupca w Aragarth za 5 tysięcy sztuk złota
H - Turtle Slobber - dostajesz od gościa w Zendorii w zamian za żółwia.

1. Mikstury można robić tylko, gdy ma się butelkę z podziemi w Rhudgast i pergamin z domku w Kandomirze. Bez pergaminu mikstury przyrządzone nawet zgodnie z przepisem będą tylko trucizną.

2. Żółw jest na północnym wybrzeżu Silmatilu.

3. Niewidzialnego Brozla (Fimnuirh) i inne niewidzialne stwory (okolice Uldonyaru) można zobaczyć, mając hełm rycerza z Osghirod lub rzucając czar DETECT INVISIBILITY.

4. Żeby oddać Delorie ojcu, należy usunąć z drużyny wszystkich mężczyzn lub dać jednemu z nich miksturę Zarklug.

5. Aby zdobyć tablicę runiczną z Gill Aras, należy użyć mikstury Drouli.

6. Morgula jest w Fhugrod w postaci świnki. By ją odczarować, należy podać jej miksturę Arbool.

7. Aby uchronić się od zatrutego powietrza w podziemiach Valathar, należy użyć mikstury Worgaz.

8. Talizman jest w podziemiach Valathar.

9. Przed ogniem smoka uchronisz się, mając pierścienie Brozla.

10. Aby wejść do świątyni Ishar, trzeba założyć habity.

11. Żeby pokonać Krogha, należy mieć pięć tablic runicznych, talizman i Morgulę w drużynie, która ma czar Anti-Krogh.

LEISURE SUIT LARRY

Nie znając języka angielskiego zapewne wielu z Was ma problemy z ukończeniem tej gry. Dlatego też wychodząc Wam naprzeciw dzisiaj porcja pytań i odpowiedzi.

P: „Tiptoe Through the Tulips" was recorded by
O: c) Tiny Tim

P: „Where's the..."
O: c) beef?!
P: A nehru jacket is
O: b) out of date
P: Bourbon Street is in
O: d) New Orleans, Louisi
P: Calvin Klein is
O: c) a clothing designer
P: Captain Kangaroo's sidekick was
O: d) Mr. Greenjeans
P: Charlie McArthy and
O: d) Edgar Bergen
P: Does a pair of queens beat 3 deuces?
O: a) Yes, in Blackjack
P: Herb Alpert and the ____ Brass?
O: a) Tijuana
P: How many molecules are there in a glass of water?
O: d) as many as there are
P: I find computer games with adult content
O: b) acceptable
P: If a physician were on an island with Bo Derek, he would
O: d) thank God
P: If Bo Derek were here, I'd ask her to
O: d) stop playing comput
P: It's not nice to fool
O: b) mother nature
P: Joe Dimaggio played
O: b) Baseball
P: Lee Harvey killed
O: c) John F. Kennedy
P: Mohammed Ali is
O: c) a professional boxe
P: Peter Piper picked pickled
O: c) peppers
P: Sergent Pepper was
O: c) the leader of the...
P: The largest state is
O: b) Alaska
P: The last name of Annette (on the Mickey Mouse Club) was
O: c) Funicello
P: The most effective form of birth control is
O: a) abstinence
P: The most likely place to find virgins is
O: c) St. Mary's Girl's S
P: The most populous city in the US is
O: c) New York
P: The result of Watergate was
O: c) Richard Nixon quit
P: Utah is full of
O: d) none of the above
P: When playing Monopoly you
O: b) must own 4 houses
P: Which is non-alcoholic
O: c) Perrier
P: Which is not a car?
O: d) Toshiba
P: Which is not a cheese?
O: d) Reisling
P: Which is not a city in Mexico?
O: c) San Diego
P: Which is not an American armed force?
O: d) the national league
P: Which is not in Hawaii?
O: c) Fiji
P: Who has not been US attourney general?
O: b) Sam Shepard
P: Who is buried in Grants tomb?
O: d) Mrs. Grant
P: Who was not a famous musician?
O: d) Tom Garvey
P: Who was not a politician?
O: c) W.C. Fields
P: Who was not an astronaut?
O: a) John Milton
P: Who was the leader of Nazi Germany?
O: d) Adolf Hitler
P: Who wrote „To be or not to be"?
O: a) Will. Shakespeare

EKSPERYMENT DELFIN

Nie mogę poradzić sobie z tą grą. Proszę chociaż o kilka wskazówek, jak zacząć.

Zbigniew Nowowiejski
Sieradz

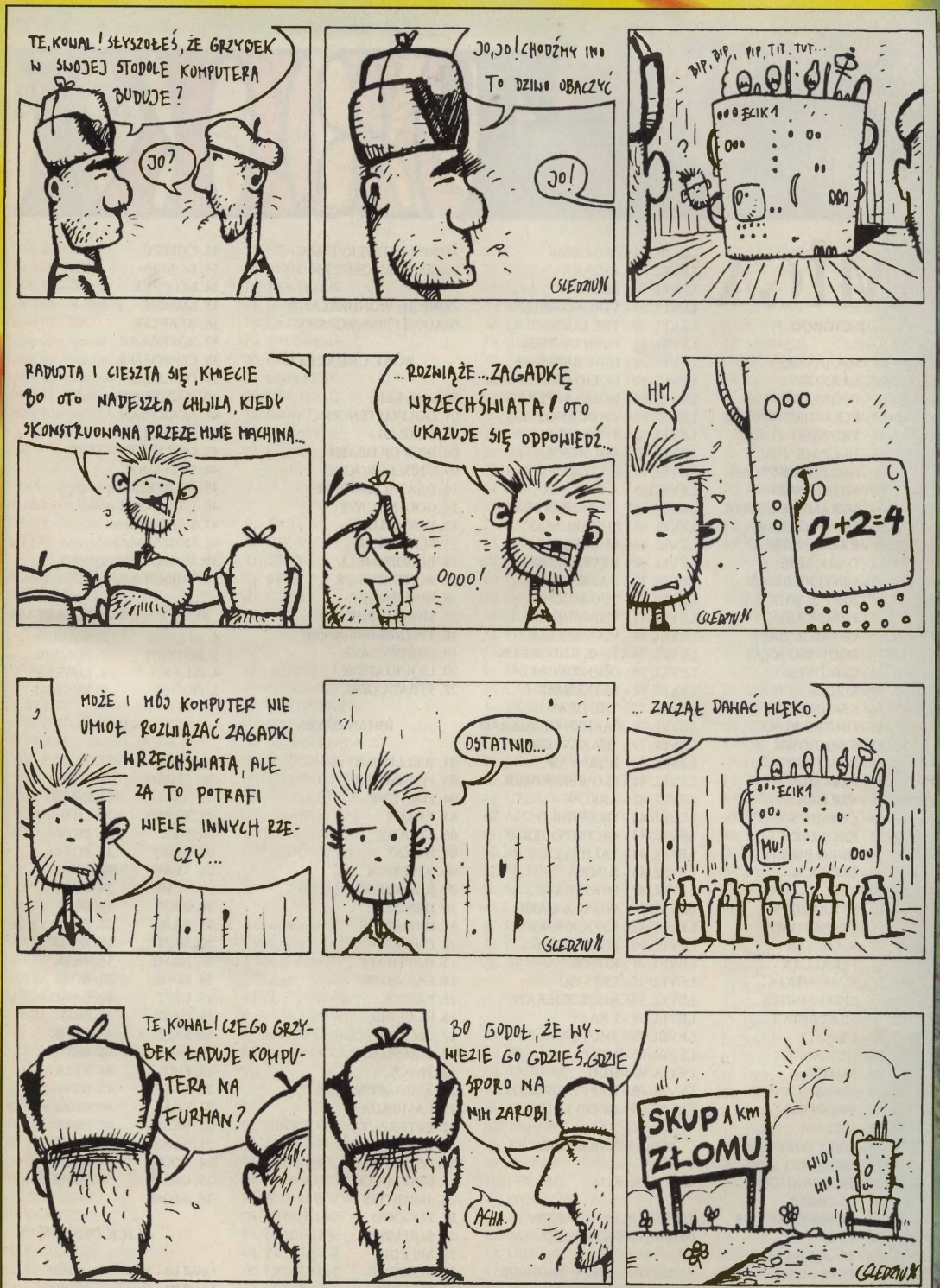
Porozmawiaj z dziadkiem. Dowiesz się kilku ciekawych rzeczy na temat burmistrza Martensa, o którym miałeś okazję już czytać w gazecie. Wejdź do biura i spróbuj porozmawiać z szefem. Niestety nie uda Ci się do końca, gdyż po prostu zostaniesz wyproszony z gabinetu. Użyj więc teleportu wpisując numer swojej karty. Znajdziesz się w swoim mieszkaniu. Zabierz baterie i przesłuchaj automatyczną sekretarkę. Przeniesiesz się w czasy II Wojny Światowej. W 1942 roku porozmawiaj z wartownikiem i przekaż mu pewną sumkę. Wpuści Cię do kwatery szefa, gdzie będziesz mógł przeszukać wszystkie kąty i poczytać ściśle tajne dokumenty. Następnie ponownie poromawiaj z wartownikiem, a dowiesz się o sejfie. Korzystając z zegarka, przenieś się o jeden dzień wstecz. Gdy znajdziesz klucz do sejfu przenieś się do 14 maja i otwórz sejf. Weź kartę identyfikacyjną, przenieś się do 2098 roku i teleportuj się pod wskazany na karcie adres. Gdy znajdziesz się już w mieszkaniu, poszukaj sejfu (jest w ścianie). Korzystając z karty otrzymanej od Grina, otwórz go. Z dokumentów tam się znajdujących odczytaj datę i przenieś się w czasie. Dalej próbuj sam.

COLONIZATION

W tej grze forsa ukryta jest zawsze w innym miejscu i zapisana w nieco inny sposób, np: liczba 857 w hex to 0359, a program zamieni nam kolejność bajtów i zapisze jako 5903.

Andrzej z Leszna

oprac. YA


TE, KOWAL! SŁYSZAŁEŚ, ŻE GRZYBEK W SWOJEJ STODOLE KOMPUTERA BUDUJE?
JO?
JO, JO! CHODŹMY INO TO DZIWO OBACZYĆ
JO!
CGLEDZIUK
BIP, BIP, PIP, TIT, TUT...
ECIK 1
RADUJTA I CIESZTA SIĘ, KMIECIE BO OTO NADESZŁA CHWILA, KIEDY SKONSTRUOWANA PRZEZE MNIE MASZYNA...
...ROZWIĄŻE... ZAGADKĘ WRZECHŚWIATA! OTO UKAZUJE SIĘ ODPOWIEDŹ...
OOOO!
HM.
2+2=4
CGLEDZIUK
MOŻE I MÓJ KOMPUTER NIE UMIAŁ ROZWIĄZAĆ ZAGADKI WRZECHŚWIATA, ALE ZA TO POTRAFI WIELE INNYCH RZECZY...
OSTATNIO...
CGLEDZIUK
... ZACZĄŁ DAWAĆ MLEKO.
ECIK 1
MU!
TE, KOWAL! CZEGO GRZYBEK ŁADUJE KOMPUTERA NA FURMAN?
BO GODOŁ, ŻE WYWIEZIE GO GDZIEŚ, GDZIE SPORO NA NIM ZAROBI.
ACHA.
SKUP 1 km ZŁOMU
WIO! WIO!
CGLEDZIUK

TRIKI

AMIGA

BANGBOO

LEVEL 01 - BEGINNERS
LEVEL 02 - GLAXON
LEVEL 03 - INSIDERS
LEVEL 04 - PLEASURE FUTURE
LEVEL 05 - FRIENDS
LEVEL 06 - HELP ME
LEVEL 07 - GRABBERS STONE
LEVEL 08 - SILENT REST
LEVEL 09 - SCRAMBLE SCUMB
LEVEL 10 - JILPONGIUSSA
LEVEL 11 - RADIO NOISE
LEVEL 12 - DARK SIDE
LEVEL 13 - HINTERS HUNT
LEVEL 14 - STAY A WHILE
LEVEL 15 - FREEHOLD
LEVEL 16 - OLYMPIC DAYS
LEVEL 17 - BLOWING AWAY
LEVEL 18 - CITADELS
LEVEL 19 - SIRIUS
LEVEL 20 - STAGNATION
LEVEL 21 - ON THE RUN
LEVEL 22 - TWINDOWN
LEVEL 23 - SPLATTER
LEVEL 24 - PREFTECT
LEVEL 25 - VULCAN
LEVEL 26 - COSMIC WINDS
LEVEL 27 - KLONDIKE
LEVEL 28 - BURG BUDDY
LEVEL 29 - UNDER A STONESKY
LEVEL 30 - PYRAMIDIOS
LEVEL 31 - CROSSROADS
LEVEL 32 - MATICIAN
LEVEL 33 - PARALLAX
LEVEL 34 - SUSPENSION
LEVEL 35 - SPELLSINGER
LEVEL 36 - SILVERSTAR
LEVEL 37 - GRIZZLY
LEVEL 38 - QUICKSHOT
LEVEL 39 - SLIMLINE
LEVEL 40 - ENEMY UNSEEN
LEVEL 41 - PINGPONG
LEVEL 42 - HILLTOP
LEVEL 43 - ONLY FORWARD
LEVEL 44 - HIDEAWAY
LEVEL 45 - IMAGINATION
LEVEL 46 - BLUBBER
LEVEL 47 - TEARS OF COLOR
LEVEL 48 - FIRE
LEVEL 49 - SPANISH LADY
LEVEL 50 - PUBLINERS
LEVEL 51 - BIGSHOT
LEVEL 52 - GUMSHOE
LEVEL 53 - AKIRA
LEVEL 54 - BLUES
LEVEL 55 - STRONG HELL
LEVEL 56 - THE GUIDE
LEVEL 57 - PUSH OR PULL
LEVEL 58 - HIDE AND SIKE
LEVEL 59 - HOLIDAY IN SPACE
LEVEL 60 - HOMO SUPERIOR
LEVEL 61 - SWINGING FOOLS
LEVEL 62 - REDROSES
LEVEL 63 - AQUARIUM
LEVEL 64 - LITTLE DEVIL
LEVEL 65 - A BAD DAY
LEVEL 66 - SWINGING DEATH
LEVEL 67 - SUGARLAND
LEVEL 68 - BUBBLEGUM
LEVEL 69 - NEVERMIND
LEVEL 70 - DARKNESS
LEVEL 71 - TOO MUCH
LEVEL 72 - YIIPEEHIYEE
LEVEL 73 - MANHATTAN
LEVEL 74 - TIME AND AGAIN
LEVEL 75 - GHOSTWORLD
LEVEL 76 - ALTERNATE
LEVEL 77 - THE DEAD
LEVEL 78 - GARDEN OF PHARAO
LEVEL 79 - SHAKE A COKE
LEVEL 80 - HURRY UP
LEVEL 81 - FLOWER POWER
LEVEL 82 - ARROW
LEVEL 83 - FIRESTAR
LEVEL 84 - FACING QUESTS
LEVEL 85 - VALHALLA
LEVEL 86 - JUMPY
LEVEL 87 - MOONBASE
LEVEL 88 - WHAT A GAME
LEVEL 89 - KNOCK KNOCK
LEVEL 90 - FOLLOW ME
LEVEL 91 - ROTOR
LEVEL 92 - LETS GO
LEVEL 93 - AGGLOMERATE
LEVEL 94 - CRAZY
LEVEL 95 - SHUTUP
LEVEL 96 - GETIT
LEVEL 97 - BUG
LEVEL 98 - HAPPY BIRTHDAY
LEVEL 99 - GOOD LUCK

BOMBMANIA

Sekretne kody:

ZONE 6: BLUE HEAVEN
0030001770301i28GF5LD

ZONE 11: DOUBLE TROUBLE
005G00177030i28GF5iG

ZONE 16: OBSERVER
0080001770301i28GF5G0

ZONE 21: WONDERLAND
00AG00177030i28GF5DG

BONE CRUNCHER

Wybrane kody:
01. GOLEMSTENCH
05. SCARAB
06. WEB OF DEATH
09. UNDERGROUND
10. DEATHCHAMBER
11. GOLEMSCAVE
12. HORNSLUT
13. SLIMEHOLE
14. BLOODSMELL
15. BONEPOWDER
16. NIGHTMARE
17. MONSTERBREED
18. THUNDERSTRORM
19. CREEPYCAVE
20. LIQUIDATION
22. STRATA GEM

BRIAN BALL

02. WELLDONE
03. PPHAMMER
04. FORTUNE
05. READY
06. STEADY
07. NO GO
08. JOYSTICK
09. RUTODFGP
10. DENISE
11. BIGAGNUS
12. CHIPCHIP
13. HATTHATT
14. FRANKLIN
15. PJOTRE
16. HUI LUIS
17. ESCAPE
18. CONTROL
19. SPACE
20. AMIGAFUN
21. LAMBADA
22. ERTERZUT
23. LEVEL23
24. BIGDREAM
25. CINEMAXX
26. SMARTIES
27. LOGOGO
28. SQUARES
29. SPEEDIE
30. SERPENT
31. FLIPPER
32. COFFEE
33. DOENER
34. NO COKE
35. SMOKIE
36. ALLSTAR
37. SOFTWARE
38. COMPUTER
39. DISKFULL
40. HARDWARE
41. HOOLIGAN
42. LEVEL42
43. OWLPARTY
44. FREESHOT
45. BIERZELT
46. LAADAADI
47. LAADAADA
48. NOWAYMAN
49. RUSHRUSH
50. THE END

BUMPY'S ARCADE FANTASY

2. ACCESS
3. BUTTON
4. ISLAND
5. PRETTY
6. WINNER
7. ZOMBIE
8. LOVELY
9. SYSTEM

CHARLY

02. ROOM
03. CLAW
04. NEST
05. WORD
06. FISH
07. AUNT
08. RUSH
09. TUBE
10. RICH
11. HAIR
12. SPOT
13. NAME
14. EDGE
15. DEEP
16. CASH
17. SALT
18. PACT
19. FIRE
20. STAG
21. LEAP
22. WORK
23. GLAS
24. LOOP
25. DARK
26. ATOM
27. TALK
28. COAT
29. LOAD
30. LIFE
31. PICK
32. POST
33. RING
34. GREY
35. BEST
36. DEAD
37. KNOB
38. TASK
39. BOSS
40. LAND
41. FREE
42. BANK
43. BABY
44. STAR
45. HINT
46. CHAT
47. FOUL
48. CALL
49. LINE
50. BEER

CLICK CLAK

Level 01 - Italy - 0355
Level 02 - Egypt - 3518

TRIKI

Level 03 - Mexico - 6382
Level 04 - USA - 8427
Level 05 - Greece - 2385
Level 06 - Australia - 5924
Level 07 - UK - 1267
Level 08 - France - 7208
Level 09 - Russia - 6532
Level 10 - Germany - 5012
Level 11 - China - 6511
Level 12 - Italy - 8562

DEFENDER 2

Sekretne kody (wpisywać zamiast normalnych kodów):
GOATY - stajesz się niewidzialny
RAVEN - pozwala na korzystanie z następujących klawiszy:
[I] - wł./wył. niewidzialności
[N] - następny level
[D] - przelot pierwszych 23 misji z pomocą autopilota

Wybrane kody:

01. START
05. FLOYD
09. FURRY
13. BEAST
17. LEMAC
21. ZIPPO
25. LASER
29. DAFAD
33. MAGOG
37. FUNKY
41. DONKY
49. KANJI
53. IRATA
57. NEURO
61. STOAT

GORKS

LEVEL 5 - ZUBE
LEVEL 10 - BUZZ
LEVEL 15 - FUZZ
LEVEL 20 - ZIPO
LEVEL 25 - WIZZ
LEVEL 30 - ZIMA
LEVEL 35 - FIZZ

INTERLOCK

02. LEVELTWO
03. MAINWOOD
04. MANDARIN
05. WIVENHOE
06. GARFIELD
07. STARTREK
08. RELIGION
09. SUNSHINE
10. INDUSTRY
11. FLOATING
12. UNNUENDO
13. SAPPHIRE
14. HEADACHE
15. ROBOTICS
16. TPAURAGE
17. DINOSAUR
18. CATEGORY
19. SPACEMAN
20. INSPIRAL
21. UNIVERSE
22. MULTIVAC
23. BOASTING
24. LAXATIVE
25. LANGUAGE

LOOPZ

01. EASY
06. GRVY
11. TRBY
16. STNL
21. GZPN
26. PLGR
31. KRNC
36. BGDK
41. FRNK
46. ZSZS

MAGIC MARBLE

01 - ADVERTISER
02 - EVERYWHERE
03 - TOOTHPASTE
04 - CONNECTION
05 - CLEVERNESS
06 - COPYWRITER
07 - TELEVISION
08 - CIGARETTES
09 - COMPLICATE
10 - IMPOSSIBLE
END - INTERESTED

MISTER & MISSIS

0.Training Level - LUDWIG
1.Woodland - WOODLAND
2.Tower - DSCH
3.Factory - BABAYAGA
4.Desert - GLOBULE
5.Cavern - QUIXOTE
6.Sewer - THE MOJO
7.Dungeon - CLANGERS

MOVE EM

01. IHKKSDCC
02. NHFSTJLL
03. IJGGFDSG
04. AKJSWEZE
05. ADDSFWWW
06. UTRQKLKK
07. LPAPWIEW
08. ZTTRDGFS
09. LKLSDGET
10. PLPLPWZZ
11. LKSFDREE
12. DARSEZZE
13. IUEGDGHS
14. LHSVXVCD
15. LKJHJEZT
16. IIIEUWDD
17. LLKASHBC
18. CCDFFEJF
19. JJASDTES
20. LIEZGXCY
21. LNGGSIIW
22. OKDPWEOO
23. LASZEWQZ
24. MBCWZTED
25. LKASHHEE
26. LKVXXSAE
27. QWUICBVE
28. MNMNCBXW
29. ULNBUWEU
30. WNXYQZUE
31. HUETTWEW
32 PPOEUUCH
33. LJWQZECB
34. MBXCWICS
35. LASGFHEZ
36. LKDIUIWE
37. LKAZUWUE
38. SDNCEUZF
39. LKIIFGDW
36. BCNVDFWE
41. CXEIUWXS
42. AJDHXVWW
43. IRWEHCBS
44. MCSUZEOI
37. MCNWIVBD
46. MCLSOEIW
47. LLDFIOED
48. PEIRNFDN
49. PCEGXNBC
38. GRISWOLD

NEURONiCS

02. CIBCLM
03. HVLATI
04. TMBFHS
05. XTOAEL
06. ZYORZY
07. TXGFWT
08. YRYQTX
09. CCJEYT
10. FFNZBE
11. WOQXOS
12. AZMFED
13. AQXXZZ
14. UQJNQF
15. VAJDKH
16. MSILEK
53. ORHMIY
54. OGOUTW
55. ALAFAJ
56. PLQOJF
57. LWTAYS
58. GLNMZF
59. YODAOC
60. XRPXYB
61. KCSGKQ
62. QXDYMM
63. EIADJJ
64. GTJFGS
65. UJEQPP
66. UYMHGZ
67. XJXVDJ
17. ZAGFNG
18. IVCNKN
19. EAZXGR
20. YFSNRB
21. UYUURP
22. UPVMER
23. ACYNPG
24. DUAGDK
25. TSTIHH
26. QUIFFN
27. EISYWQ
28. BJDDYQ
29. USENIE
30. AOIYSW
31. BVOIMJ
32. HPIWGV
33. SGKSOP
34. CVQHAZ
35. CTLKAL
36. RILWIK
37. PVQMRS
38. JAQKRO
39. YAEMVC
40. DCGUSW
41. QQMVMC
42. NVZRPQ
43. JLRNCV
44. OBLNKW
45. HEMMAA
46. AUAGQD
47. KFHMAE
48. UYGMYG
49. QUICHN
50. SCBLEB
51. UDHHIU
52. SGZPVV
68. CKHNQJ
69. DGKYXQ
70. WTTNRL
71. FBRRRN
72. IHGUSG
73. BDYJPB
74. FTUVLW
75. NZWCGP
76. LAYZVL
77. WWRUZW
78. CHXDUF
79. CVBKPY
80. JOVDBM
81. VFPWZA
82. VOQWQV
83. RGULOI
84. JLLEAH
85. HEEIBJ
86. JHYVUQ
87. ONNWFJ
88. ZGLUCJ
89. MJYENJ
90. HVZBFP
91. XGJEOP
92. MBYRIE
93. RJWZMG
94. PXSRSX
95. ECDCTR
96. NBAHTD
97. IGEHQY
98. PTLGPG
99. GKJBHH
100. HKARSZ
101. JZGIRY
102. IPPRHB
103. MNZBEL

OOPS UP

01. PO01
02. DK51
03. 30FJ
04. FI59
05. Q058
06. FA20
07. 5F6J
08. CKD4
09. NF05
10. D04G
15. WAQD
20. DK49
25. XPE4
30. 10F4
35. DK39
40. 4G7H
45. VE96
50. S04L
55. PW04
60. MC90
65. TRP2
70. FUKO
75. JUG8
80. EB01
85. ER7E
90. A234
95. C5J0
100. 4799

PSYBORG

ANACREON
2. 1610
3. 1510
4. 1704

TRIKI

KRYPTON

1. 7564
2. 5027
3. 5269
4. 7235
5. 4794

TERMINUS

1. 0722
2. 4464
3. 9802
4. 9972
5. 2972
6. 5804

TRANTOR

1. 6619
2. 7672
3. 6765
4. 0218
5. 9336
6. 3704
7. 4970

KALGAN

1. 0413
2. 9411
3. 6855
4. 9591
5. 4269

ZORGON

1. 4640
2. 4412
3. 2436
4. 8883
5. 5564
6. 1902

SOL

1. 3610
2. 2349
3. 3482
4. 2613
5. 7292
6. 2022
7. 4425

PUZZNIC

Podczas gry wciśnij spację i przytrzymaj ją przez kilkanaście sekund. Zostanie włączona pauza, lecz będziesz mógł kontynuować grę.

Wybrane kody:

48. ICHI NICH
49. IGAN BARO
50. PASS WORD
51. MINA SAMA
52. NO.O KAGE
53. DE.N ANTO
54. KASH IAGA
55. RIMA SITA
56. THAN KYOU
57. MAID OOKA
58. IAGE ITAD
59. AKIM ASHI
60. TEAR IGAT

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

01. SIETCH TABR
02. OLLANTAYAMBO
03. RAVEADELICA
04. NEWCASTLE EMLYN
05. DROMEDARIA ZOOPHILIA
06. THIS IS BASINGSTOKE
07. OCCAM II
08. SMOKE ME A KIPPER
09. RASPBERRY INFUNDIBULUM
10. GOATS GOATS AND MORE GOATS

SENTRY (THE SENTINEL)

Wybrane kody:

03. 70511958
08. 16257084
10. 43428170
11. 40556356
18. 68627185
19. 55742564
36. 97578966
50. 61185004
61. 26060764
66. 68657887
80. 18452261
103. 36873128
127. 66567770
150. 92856449
169. 16788555
196. 72957558
205. 78908712
225. 38546570
300. 49703885
400. 82065427
449. 00297522
514. 13679994
610. 39557944
704. 09548849
818. 36852626
906. 42666746
1000. 91569547
1058. 53527981
1102. 76188275
1197. 56217748
1309. 13643654
1400. 79380940

STEG THE SLUG

02. R D N U H C C M G U
03. E D O U T I O C K O
04. H D P F U V L C C M
05. O D Q M F U V L I C
06. M E B H E T P I A G
07. L E C G L D T R H K
08. N E D G F L D V R L
09. O E F V H A G H L V
10. P E G T T H I G L D

STONEAGE

BOVIDO	SOFOBO
SIDULA	DIVIDE
BIFISI	SIDABI
LOVUHO	BEFEDO
BADEBA	SAVOLI
LUFIDO	BUDUSU
HAVULU	LIFOHU
LODISE	BOVIBE
HIFUHI	LIDADA
DIVOBI	BIFALO
HEDIDA	LEVUSA
DAFALI	HADOHI
HUVESU	LUFIBO
DADOHA	HIVADA

SWIBBLE DRIBBLE

06. ENZO FERRARI
11. PITBULL
16. GUNS N ROSES
21. BATMAN RULEZ
26. METAL CHURCH
31. GUMMIBAERLI
36. TESCHNO BIET
41. SOLIUS
46. EICHBAUMPILS
51. GAMEBOYSUCKS
56. HALLO LITO
61. ANJAMAUS
66. ODIN HOL IHN
71. SPERMINATOR
76. TACH NANA
81. YOU SEXY MF

SAVE GAME IBM

UWAGA! Offsety podane są w wartościach szesnastkowych (hexadecymalnych), zaznaczone jest to literą [h] po offsetach.

DOOM 2

Health	offesty 054h - 055h
Armor	offesty 058h - 059h
Bullets	offesty 0D0h - 0D1h i 0E0h - 0E1h
Wszędzie wpisujemy	
Shells	offesty 0D4h - 0D5h i 0E4h - 0E5h - E703h.
Cells	offesty 0D8h - 0D9h i 0E8h - 0E9h
Rockets	offesty 0DCh - 0DDh i 0ECh - 0EDh

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Coś dla tych, ktorzy nie mają do tej gry trajnera (są tacy ?).

Forsa jest zapisana w czterech bajtach począwszy od offsetu 00h, w pliku IGLOB.DAT. Możemy tutaj wpisać 00943577. Mamy teraz 2.000.000.000 (słownie - dwa miliardy).

Teraz w pliku IGLOB.DAT:

Offset	Zmienić na:	Efekt:
00h	00h - 0Bh	Miesiąc
04h	00h - 06h	Dzień tygodnia
08h	01h - 1Fh	Dzień miesiąca
0Ch	dowolnie	Godzina
10h	dowolnie	Minuta
14h	dowolnie	Sekunda

W pliku UIGLOB.DAT pod offsetem 16h znajduje się rok.

Teraz żołnierze. Zmian dokonujemy w pliku SOLDIER.DAT.

UWAGA!!! Literka [L] w nawiasie oznacza, że trzeba posuwać się na lewo od pierwszej litery imienia żołnierza, a literka [P] oznacza, że trzeba przesuwać się w prawo od pierwszej litery imienia żołnierza.

Przesunąć o:	Efekt:
34 Bajty (L)	Przyrost Time Units
30 Bajtow (L)	Przyrost Health
29 Bajtow (L)	Przyrost Strenght
25 Bajtow (L)	Ranga:

00h- Seaman
01h- Able Seaman
02h- Ensign
03h- Lieutenant
04h- Commander
05h- Captain

TRIKI

21 Bajtow (L) Ilość zabitych rybek
19 Bajtow (L) Czas, po którym ranny wychodzi ze szpitala
17 Bajtow (L) Ilość wykonanych misji przez żołnierza
12 Bajtow (L) Przyrost Stamina
10 Bajtow (L) Przyrost Firing Accuracy
9 Bajtow (L) Time Units
8 Bajtow (L) Health
7 Bajtow (L) Stamina
6 Bajtow (L) Throwing Accuracy
5 Bajtow (L) Skafander:
00h- Bez skafandra
01h- Aquaplastic Armour
02h- Ion Armour
03h- Magnetic Ion Armour
2 Bajty (L) Firing Accuracy
1 Bajt (L) Strenght
28 Bajtow (P) Przyrost Throwing Accuracy
29 Bajtow (P) Bravery
(najlepsze jest wpisanie 00h)
30 Bajtow (P) Umiejętność M.C.
32 Bajty (P) Siła M.C.
34 Bajty (P) Refleks

A teraz zobaczmy, co jest w pliku DIPLOM.DAT. Wszystkie poniższe offsety zamieniamy na 6464:
04h

28h	DCh	190h
4Ch	100h	154h
70h	124h	1D8h
94h	148h	1FCh
B8h	16Ch	220h

Efektem jest podwyższenie się hojności sponsorów.

Teraz przyjrzymy sie bliżej plikowi BASE.DAT. Wszystkie produkty zajmują dwa bajty. Przesuwamy licząc od pierwszej litery nazwy bazy. Litera B oznacza bajt

Przesunięcie o:	Co to jest:
16 B	Ajax Launcher
18 B	D.U.P. Head Launcher
20 B	Craft Gas Cannon
22 B	P.W.T. Cannon
24 B	Gauss Cannon
26 B	Sonic Oscilator
28 B	Ajax Torpedos
30 B	D.U.P. Head Torpedos
32 B	Gas Rounds (x50)
34 B	P.W.T. Ammo
36 B	Coelacanth/G.Cannon
38 B	Coelacanth/Aqua Jet
40 B	Coelacanth/Gauss
42 B	Displacer/Sonic
44 B	Displacer/P.W.T.
46 B	Dart Gun
48 B	Dart Clip
50 B	Jet Harpoon
52 B	Harpoon Clip
54 B	Gas Cannon
56 B	GC-AP Bolts
58 B	GC-HE Bolts
60 B	GC-P Bolts
62 B	Hydro-Jet Cannon
64 B	HJ-AP Ammo
66 B	HJ-HE Ammo
68 B	HJ-P Ammo
70 B	Torpedo Launcher
72 B	Small Torpedo
74 B	Large Torpedo
76 B	Phosphor Torpedo
78 B	Gauss Pistol
80 B	Gauss Rifle
82 B	Heavy Gauss
84 B	Magna-Blast Grenade
86 B	Dye Grenade
88 B	Particle Distrubance Grenade
90 B	Magna-Pack Explosive
92 B	Particle Distrubance Sensor
94 B	Medi-Kit
96 B	M.C. Distruptor
98 B	Thermal Tazer
100 B	Chemical Flare
102 B	Vibro Blade
104 B	Thermic Lance
106 B	Heavy Thermic Lance
114 B	Sonic Cannon
116 B	Cannon Power Clip
118 B	Sonic-Blasta Rifle
120 B	Blasta Power Clip
122 B	Sonic Pistol
124 B	Pistol Power Clip
126 B	Distruptor Pulse Launcher
128 B	Distruptor Ammo
130 B	Thermal Shock Launcher
132 B	Thermal Shock Bomb
134 B	Sonic Pulser
136 B	Zrbite
138 B	M.C. Reader
140 B	Gauss Pistol Clip
142 B	Gauss Rifle Clip
144 B	Heavy Gauss Clip
146 B	Aquatoid Corpse
148 B	Gill Man Corpse
150 B	Lobster Man Corpse
152 B	Tasoth Corpse
154 B	Calcinite Corpse
156 B	Deep One Corpse
158 B	Bio-Drone Corpse
160 B	Tentaculat Corpse
162 B	Triscene Corpse
164 B	Hallucinoid Corpse
166 B	Xarquid Corpse
176 B	Ion-Beam Accelators
178 B	Magnetic Navigation
180 B	Alien Sub Construction
182 B	Alien Cryogenics
184 B	Alien Cloning
186 B	Alien Learning Arrays
188 B	Alien Implanter
190 B	Examination Room
192 B	Aqua Plastic
194 B	Alien Reanimation Zone
196 B	Aqua Plastic Armour
198 B	Ion Armour
200 B	Mag. Ion Armour
202 B	Solid Harpoon Bolts
204 B	Aqua-Jet Missiles
206 B	P.W. Torpedos
208 B	Gauss Cannon Ammo

Przesunięcie o 290 bajtów od pierwszej litery nazwy bazy daje nam licz-bę budowniczych, a przesunięcie o 291 bajtow (czyli o jeden bajt więcej) daje nam liczbę naukowców w danej bazie. W tym samym pliku, w offsetach:

DAh - FDh	- dla pierwszej bazy
202h - 225h	- dla drugiej bazy
32Ah - 34Dh	- dla trzeciej bazy
452h - 475h	- dla czwartej bazy
57Ah - 59Dh	- dla piątej bazy
6A2h - 6C5h	- dla szóstej bazy
7CAh - 7EDh	- dla siódmej bazy
8F2h - 915h	- dla ósmej bazy

znajdują się budowle w bazie, gdzie:
00h - Airlock
01h - Living Quaters
02h - Laboratory
03h - Workshop
04h - Standard Sonar
05h - Wide Array Sonar
06h - Torpedo Defences
07h - General Stores
08h - Alien Containment
09h - Gauss Defences
0Ah - Sonic Defences
0Bh - P.W.T. Defences
0Ch - Bombardment Shield
0Dh - M.C. Generator
0Eh - M.C. Laboratory
0Fh - Transmission Resolver

10h -\
11h - \ Sub Pen
12h - /
13h -/

Następny plik to ASTORE.DAT. W tym pliku znajduje się charakterystyka złapanych rybek. Charakterystyka takiego jednego stwora zajmuje 12 bajtów, z czego pierwszy to gatunek:
01h - Aquatoid
02h - Gill Man
03h - Lobster Man
04h - Tasoth
05h - Calcinite
06h - Deep One
07h - Bio-Drone
08h - Tentaculat
09h - Triscene
0Ah - Hallucinoid
0Bh - Xarquid
drugi to zawód (ranga):
01h - Commander
02h - Navigator
03h - Medic
04h - Technican
05h - Squad Leader
06h - Solider
07h - Terrorist
a trzeci to numer bazy, w której rybka przebywa.

Ostatni plik, który weźmiemy na warsztat, to plik CRAFT.DAT. Pod offsetami 00h, 6Eh itd. przesuwając się o 110 bajtów (6E w hexach) znajduje się rodzaj łodzi:
00h - Triton
01h - Hammerhead
02h - Leviathan
03h - Barracuda
04h - Manta

savegame'y nadesłał:
Łukasz Kodzis
Inowrocław

EXTRA CENY!

PRIMAR-B

KARTY TURBO DO A1200

FALCON 68040/60	☎
BLIZZARD 1260	☎
BLIZZARD 1230-IV	☎

KARTY TURBO DO A500

ELBOX 530 TURBO	389 zł

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

ELBOX 1200/4 4MB FAST RAM DO A1200, ZEGAR, PODSTAWKA POD KOPROCESOR PGA	375 zł
ELBOX 500/2 2MB RAM DO A500	210 zł
ELBOX 500/2z 2MB RAM DO A500 Z ZEGAREM	239 zł
ELBOX 500+/1 1MB CHIP RAM DO A500+	90 zł
ELBOX 600/1 1MB CHIP RAM DO A600	95 zł
ELBOX 600/1z 1MB CHIP RAM DO A600 Z ZEGAREM	124 zł
ELBOX CDTV/2 2MB FAST RAM DO ACDTV	239 zł

KOPROCESORY

20 MHz PGA 68881 + OSCYLATOR	35 zł
20 MHz PLCC 68882 + OSCYLATOR	95 zł
25 MHz PGA 68882 + OSCYLATOR	97 zł
33 MHz PLCC 68882 + OSCYLATOR	179 zł
33 MHz PGA 68882 + OSCYLATOR	189 zł
50 MHz PGA 68882 + OSCYLATOR	☎
OSCYLATOR 20, 25, 33, 50 MHz	15 zł

MODEMY DO AMIGI

PAMIĘCI SIMM

1MB SIMM	☎
4MB SIMM	☎
8MB SIMM	☎
16MB SIMM	☎

Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki.

ELBOX® computer

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99 • ☎ (0 12) 23 66 77 w. 10 48 • FAX (0 12) 22 36 39

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:

MICROMAN Bielsko Biała, pl. Wolności 3
VIDEOBIT Bielsko Biała, ul. Barlickiego 10
SEPTIMA Bydgoszcz, ul. Dworcowa 36
VIOLIN Chełm, ul. Lwowska 18 B
AMI-COMM Gdańsk, ul. Wały Jagiellońskie 1
ANIMART Gdynia, ul. Olsztyńska 15
MAWIX Gdynia, ul. Jana z Kolna 2
TESSA Jastrzębie, ul. Turystyczna 11
BASTA Katowice, ul. Drozdów 13 B
CATOM Katowice, ul. Mickiewicza 4 D.H.
GEPARD Katowice, ul. Piotra Skargi 6
MICROMAN Katowice, pl. Rostka 3
VIDEOBIT Katowice, ul. Skargi 6 (Supersam)
GAME SHOW Koszalin, ul. Zwycięstwa 190
BAJPCTEK Kraków, ul. Wiślna 8
BIT COMPUTER Kraków, ul. Krzyża 7
XYZ MIKROKOMPUTERY Lublin, ul. Okopowa 6
ALL IN ONE Łódź, ul. Piotrkowska 111
BAJPCTEK Nowy Sącz, ul. Wąsowiczów 10
MIKRO-FAN Olsztyn, ul. Wolności 2/3
AR-WAL Opole, ul. Wyszomirskiego 1
BI & K COMPUTER Poznań, ul. Mielżyńskiego 16
BI & K COMPUTER Poznań, ul. Wieruszycice 31
JOY Poznań, ul. Roosevelta 9
METRO COMPUTER Poznań, ul. Ratajczaka 31
EUREKA Poznań, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar)
MICROMAN Rybnik, Rynek 4
DYNAMIC COMPUTER Sosnowiec, ul. Modrzejowska 16
ENTERPRISE 2 Stargard Szczeciński, ul. Szczecińska 92
ADMIRAL COMP Szczecin, ul. Monte Cassino 37
VANGELIS Toruń, ul. Spokojna 29
VIDEOBIT Tychy, ul. Honda 77
AMIGA Warszawa, ul. Batorego 10
ANUNA Wrocław, Politechnika - Giełda w niedzielę
HDP ELECTRONICS Wrocław, ul. Kościuszki 4 IVp.
EUREKA Września, ul. Wojska Polskiego 13
AMICOM Zamość, ul. Piłsudskiego 14/82
VADIM Zielona Góra, ul. Kuplecka 28

INTERNET http://www.ip.krakow.pl/EL

ELBOX

30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa
TEL. 23 66 77 w. 10 48

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy miejscowość

telefon, fax

UWAGI

Proponujemy Wam także zamiesz-czenie na łamach naszego pisma darmo-wych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

☼ ☼ ☼

WŚRÓD PRENUMERATORÓW CO KWARTAŁ ROZLOSUJEMY KOMPUTER A1200!

ZAPRENUMERUJ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH!

Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł (3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł .....

Datownik

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł .....

Datownik

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł .....

Datownik

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł .....

Datownik

podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: .....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: .....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐

Świat Gier Komputerowych

Świat Gier Komputerowych

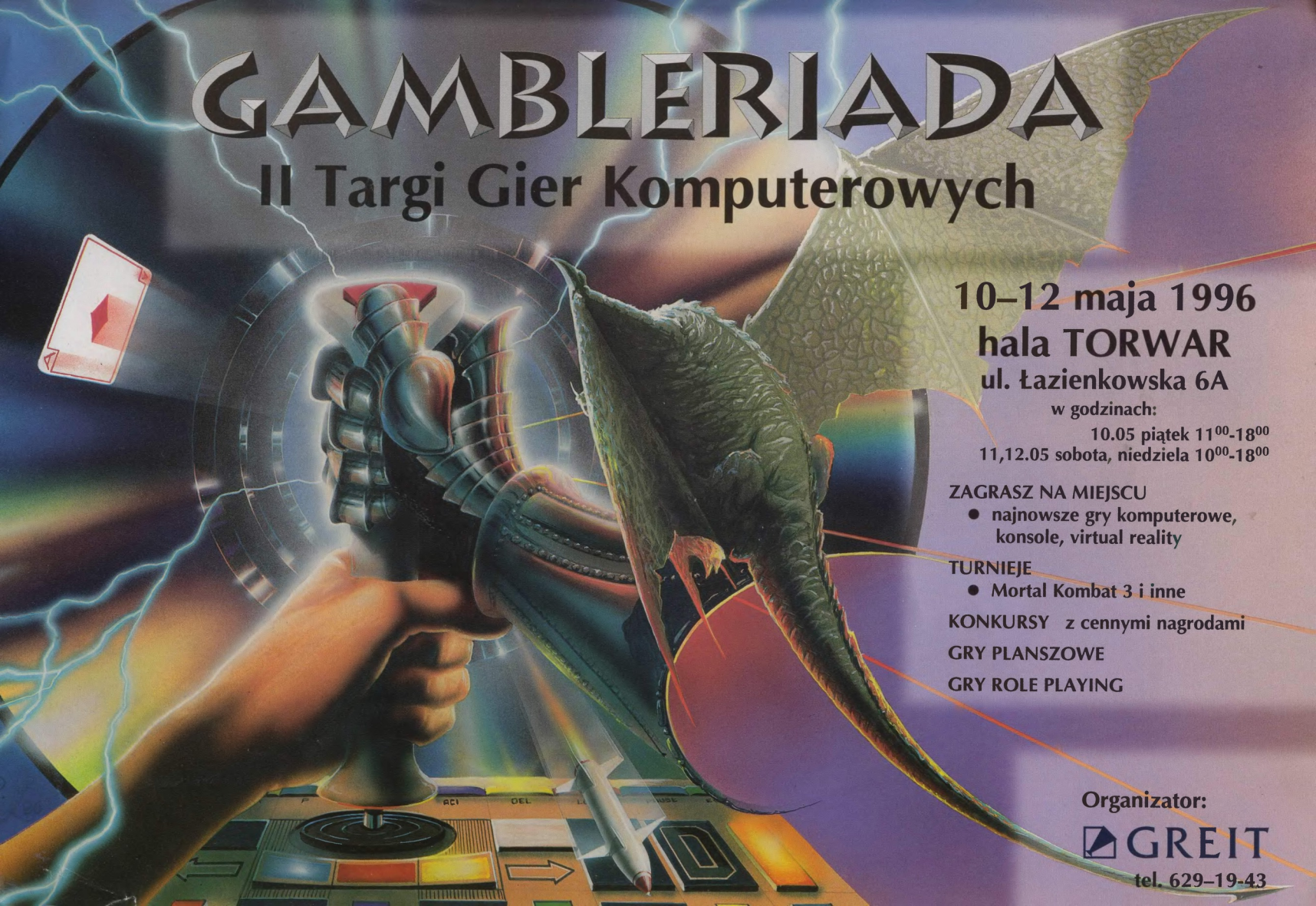
Świat Gier Komputerowych

Świat Gier Komputerowych

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na nasz adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY blankiet
(nie jego kserokopia!)
wycięty z czasopisma.
UWAGA:
ogłoszenia dotyczące sprzedaży
muszą zawierać cenę.


GAMBLERIADA
II Targi Gier Komputerowych
10–12 maja 1996
hala TORWAR
ul. Łazienkowska 6A
w godzinach:
10.05 piątek 11^00-18^00
11,12.05 sobota, niedziela 10^00-18^00
ZAGRASZ NA MIEJSCU
• najnowsze gry komputerowe, konsole, virtual reality
TURNIEJE
• Mortal Kombat 3 i inne
KONKURSY z cennymi nagrodami
GRY PLANSZOWE
GRY ROLE PLAYING
Organizator:
GREIT
tel. 629-19-43

Składanka

Już raz prezentowaliśmy Wam ten rodzaj konkursu, a ponieważ formuła ta przypadła Wam do gustu postanowiliśmy powtórzyć SKŁADANKĘ. Nowicjuszom wyjaśniamy, że zamieszczona powyżej ilustracja jest kolażem wykonanym z ekranów kilku (lub kilkunastu, kto to wie) gier komputerowych. Należy wydzielić poszczególne elementy i przypisać je do konkretnych programów. W losowaniu nagród, gier komputerowych, wezmą udział Ci uczestnicy, którzy trafnie odgadną jak największą ilość tytułów.

Odpowiedzi należy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym (patrz: wewnątrz numeru) do dnia 17 maja br. na adres: ŚGK, skr. poczt. 39, ul Jagiellońska 6, 85-067 Bydgoszcz. Konieczny jest dokładny adres zwrotny i rodzaj posiadanego komputera (lub zaznaczony jego brak).

Miłej zabawy!

SCAN BY VANDIS 2010 FOR
RETROREADERS.MAKII.PL